

3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追究其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题，一经发现，立即删帖！

3DM-SMV小组仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。



THE KING OF POCKET GAMES

VOL. 57

掌机王SP

专题
企划

2006掌机
汉化报告书

2006掌机
软件颁奖典礼

研究
中心

勇者斗恶龙 怪兽统帅者

全怪物抓捕、配合图鉴

风来之西林DS

全怪物资料一览

卷首
特报

超级机器人大战W

《机战》最新作登陆NDS，详细情报一举公开

新书特搜

NEW BOOK

本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(<http://www.levelup.cn/book/>)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的优惠购买最新书刊。



超级机器人大战 魂之重奏

四CD豪华包装+精美手册

1月19日 全国上市

超级系的热血激昂

真实系的豪情万丈

《超级机器人大战》全系列经典旋律尽在于此！

1991年到2007年，从上世纪的《铁甲万能侠》到最新的《机动战士高达SEED-D》。本专辑精选了曾在“《超级机器人大战》系列”中登场的日本机器人动画最辉煌的乐曲，共分为超级篇、真实篇、原创篇、乐曲篇四张CD，绝对是“《机战》系列”FANS不可不收的音乐盛典。

游戏光环DVD

第22辑

1月20日 全国上市

第22辑的《游戏光环DVD》将会特别推出“交叉评奖总动员”，2006年究竟有哪些游戏能在世界范围内笑到最后，一看便知！影像方面，在《生化危机4》发售二周年之际，将会为大家带来《生化危机4》全程最速通关影像！此外“游戏剧情影像馆”为大家奉献的是《如龙2》剧情影像以及《塞尔达传说 黄昏公主》结局影像；“游戏专题”《光明力量EXA》、主题歌+片头动画，幕后制作特辑与角色原画全部收录！



游戏机实用技术

2007年2月日

144页16开精装特辑+精选金曲CD

已全国上市

关注新作：《高达无双》，主打攻略：《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker》；小说回廊两弹齐发，《潜龙谍影 掌上行动》+《荒野兵器5》；情理之中，意料之外——特别企划为你讲述2006年最出乎意料的佳作/劣作；特稿浅谈单机动作射击游戏视角的发展方向，另有EA洛杉矶工作室专访，绝密次世代大作情报震撼公开；迷你DVD收录《DQ9》、《FF12 亡灵之翼》等大作影像；本期赠品：《荒野兵器5》海报。



模魂志

No.5

128页大16开模型时尚志+VCD

已全国上市

本辑将直击BANDAI环球杯、广州热炽模型俱乐部和上海I3模型俱乐部比赛现场。万众期待的MG版强袭自由也在本辑中隆重登场。另外这次还为喜欢《五星物语》的朋友们带来了特别专题——电气骑士大乱斗。同时本辑也为喜欢《变形金刚》、《圣斗士》、《美国漫画英雄》系列、美少女PVC完成品的玩家们带来了特别的内容。在本辑VCD中还为玩家们全程放送“香港2006 高达世纪展览暨环球杯颁奖礼”现场实况。



本辑特别关注



全面解析怪兽配合系统
全怪物属性、抓捕、配合图鉴
让你轻松成为最强怪兽统领者！

研究中心

勇者斗恶龙

P160 怪兽统领者

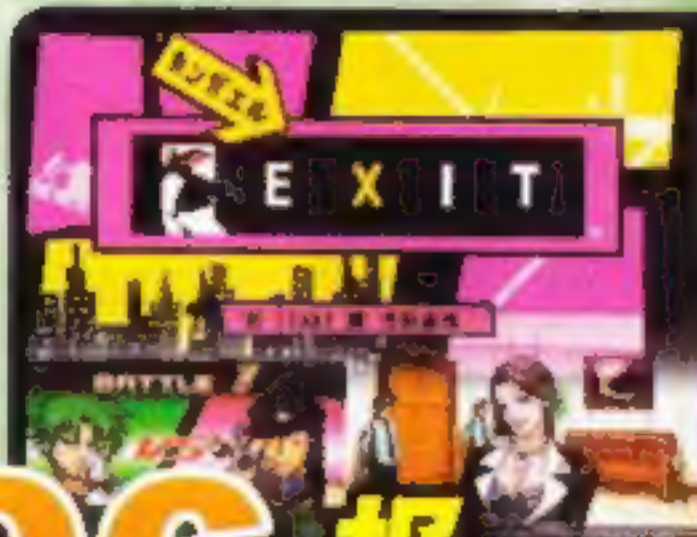
NDS

全怪物配合研究

P54

专题企划

2006 掌机汉化 报告书



2006年的汉化界，掌机游戏依然扮演着举足轻重的角色，GBA、NDS和PSP的汉化势头也是不相上下。下面，我们就来回顾一下2006年发布的汉化游戏以及发生在汉化界的事件……

回顾一年精彩软件，拓展你的掌中世界！

2006经典掌机软件点评
年度最佳软件专业评选

专题企划

2006 掌机软件 颁奖典礼

P60

掌机王SP 春节

《掌机王SP》“春节抽奖大行动”继续展开！我们的奖品不但数量多，而且囊括PSP、NDS、国产掌机多个平台，从主机到电玩周边应有尽有，看《掌机王SP》，大奖等你拿！还不快点行动起来，礼品马上就要送到您的手中啦！

参与方式：只要在2007年2月24日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中141页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第59辑上公布，敬请关注。



特等奖

PSP主机 1名



NDSL主机 1名



一等奖

最新 MD Max 掌机 5名



OS掌机 4名



抽奖

大行动



三等奖



M3DSS
烧录卡 8名



AceKard
烧录卡 3名



SC-miniSD
烧录卡 4名



SC-DS
烧录卡 2名



SCL震动版
烧录卡 2名



EWIN震动卡 10名



25
烧录卡 4名

三等奖



北通PSP保护贴膜
BTP-6219 2名



北通PSP保护盒
BTP-226 2名



北通PSP保护胶套
BTP-228 2名




北通PSP锂电池
BTP-6260 3名

纪念奖




高乐高营养饮品 50名

本次活动赞助厂商

 kensington 京仕敦 广州市京仕敦电子科技有限公司

GBalpha GBalpha (中国) 有限公司

ezflash EZflash小组

 acekard AceKard小组



龙漫电玩

EWIN

Ewin flash小组



广州市北通电子有限公司

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

话梅杂志&3DM-SMV



美术总监：吴松

本辑赠品



《DOMJ》主题贴纸



口袋光环Vol. 57

卷首特报——超级机器人大战W.....006

掌机情报站.....012

012 Sony 展台记忆棒新品曝光

013 《勇者斗恶龙 怪兽统治者》首周销量 60 万

014 2006 日本游戏业五大名人

015 Sony: PSP 依旧是市场战略重要一环

日本掌机软硬件周间销量榜.....016

欧美掌机游戏排行榜.....017

掌机黄金眼.....018

018 掌机黄金眼

019 黄金眼 REVIEW——圣女贞德

汉化讯息台.....020

前线狙击.....022

022 斯巴达 300 勇士 荣耀征程

041 前线任务 1ST

024 机动战士高达 SEED 联合对扎夫特 携带版

044 世界树迷宫

027 危机之源 最终幻想 VII

048 三国志大战 DS

033 最终幻想战略版 狮子战争

050 圣剑传说 玛娜英雄

040 异形 症候群

053 交响情人梦

专题企划.....054

054 2006 掌机汉化报告书

060 2006 掌机软件颁奖典礼

特快专递.....067

067 决战少林

074 四眼天鸡 动作天王

072 蜘蛛侠 纽约之战

076 索尼克 竞速

玩转NDS.....080

080 NDS 软件新闻

082 烧录卡新闻站

086 新品烧录卡陆续登场——M3DSS、N-Card 火速评测

090 Ewin 震动卡评测报告

硬软综合站.....092

092 掌机市场扫描

094 硬件短消息

玩转PSP.....099

099 PSP 热点新闻追踪

103 3.03 OE-A'、TA-082 降级、领略 PS 模拟器的魅力

——近期 PSP 破解综合介绍

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王Sp》不予采纳并承担责任。
2. 独家授权——《掌机王Sp》采用并享有独家授权的稿件，作者授权仅授权《掌机王Sp》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王Sp》不必另行征得作者同意并另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王Sp》投稿的稿件，在发表前（以书面方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《掌机王Sp》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他媒体或团体以任何方式一稿多投，如造成《掌机王Sp》或者他刊、媒体损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿邮箱：兰州市城关区东岗1号路《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730026，E-Mail 投稿邮箱：topking0263.net。

游戏万花筒.....108

108 游戏万花筒

112 游戏美图秀

专区地带.....114

114 超级玩家

122 乙女的花园

116 手机游戏吧

124 影漫空间

118 口袋妖怪广播台

126 梦幻模拟站

120 猎人集会所

掌门人.....130

130 掌门人

140 交流空间

136 Levelup 坛友互动专栏

142 问题地带

137 掌上影像馆

144 小编寄语

138 热点大家谈

146 天下聚会

139 《掌机王 SP》第 55 辑中奖名单

星之心画廊.....150

150 星之心画廊

152 马里奥篮球 3on3

掌机王自由谈.....157

157 圣诞游戏夜

研究中心.....160

160 勇者斗恶龙 怪兽统帅者

184 流星洛克人

172 不可思议的迷宫 风来之西林 DS

188 火热秘技

掌机游戏综合发售表.....190

口袋光环 精彩内容导视.....192

游戏索引

GBA

新约圣剑传说 189

NDS

不可思议的迷宫 风来之西林DS 172

超级机器人大战W 6

交响情人梦 53

决战 少林 67

流星洛克人 184

前线任务 1ST 41

三国志大战DS 48

圣剑传说 玛娜英雄 50

世界树迷宫 44

四眼天鸡 动作天王 74

勇者斗恶龙 怪兽统帅者 160

蜘蛛侠 纽约之战 72

PSP

机动战士高达SEED 24

连合对扎夫特 携带版

洛杉矶特技飞车 189

麻将格斗俱乐部 全国对战版 188

魔界战记 携带版 189

能量宝石 携带版 188

斯巴达300勇士 荣耀征程 22

索尼克 竞速 76

危机之源 最终幻想W 27

异形 症候群 40

最终幻想战略版 狮子战争 33

游戏类型说明

内文中以英文缩写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A + RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A + AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称射击游戏	S + RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名称及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance, Nintendo公司出品
iDS	iQue DS, 神游科技有限公司出品
Mult	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage, Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS, Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite, Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro, Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



NDS

超级机器人大战W

スーパーロボット大戦W

- ◆Banpresto◆S・FPG◆预定2007年3月7日◆日版
- ◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆5600日元
- ◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

Story

随着时间的流逝，旧世纪末期诞生的全人类统一组织“世界连合国家”日趋腐败。

以殖民地的自治运动为开端而爆发的“革命战争”，导致了世界连合国家的解体，世界格局又恢复为旧世纪的各个主权国家，并建立了所有国家的意向统一机关“新·国际连合”——这时是连合宇宙历99年。

然而，地球和人类再次面对来自宇宙的安全危机。

随着白鸟座的探查计划的失败和谜之巨大人工物体“EI-01”的降临，人类受到外宇宙的谜之敌人的侵略。

随后，在被称作“拉达姆”的谜之生命体和来自木星的外星生物“木星蜥蜴”的进攻下，人类面临着比革命战争时期更为严峻的现实——世界正遭到毁灭性的打击。

雪上加霜的是，由于地球上的科技日益发达，民间也多次出现了利用机器人进行的恐怖活动。

时为连合宇宙历99年，前途未卜的世界将迎来新的战争……

尽管关于NDS版《机战》的传闻从很久前就未曾停歇过，但Banpresto似乎特喜欢吊FANS的胃口。新年年初，姗姗来迟的《机战W》总算慰藉了一下FANS焦急的心。鉴于掌机平台已经很久没有原创《机战》的新作了，本作的推出势必会在NDS上再掀钢铁热潮。

NDS版《机战W》的基本系统依然维持系列一贯特色，无论是触控笔还是传统按钮都可以实现便捷的操作。让人眼前一亮的是，本作的剧情被划分成前后两个部分，两部分剧情间有一定的时间跨度，登场机体也会有所区别，可说是系列的全新尝试。

登场作品一览

●勇者王 我王凯牙

●勇者王 我王凯牙FINAL

全金属狂潮系列

机动战舰NADESICO

机动战舰NADESICO剧场版

机动战士高达W 无尽的华尔兹

机动战士高达SEED

★机动战士高达SEED ASTRAY

★机动战士高达SEED XASTRAY

宇宙骑士

★宇宙骑士 II

★RX暴战士

魔神皇帝

魔神皇帝 死斗！暗黑大将军

高达G

真·高达(原作漫画版)

★高达王GOLION

注：★表示首次加入《机战》的作品；●表示首次加入掌机版《机战》的作品。



登场作品介绍

机动战士高达SEED ASTRAY

和《机动战士高达SEED》的故事发生在同一世界的不同地区，属于“《SEED》系列”的外传性质作品。到目前为止推出了两部漫画单行本、一部小说和一部利用模式制作的照片剧，总计4部作品。

擅长狙击的机体!



▲机体的命中率和射程都有相当保证

机体类型：云梯

▲身为调整者，却拥有卓越的战斗能力。在本作中也会和基拉、阿斯兰一样出现特写镜头。



▲他是佣兵部队“Serpent Tail”的领导人。

Gundam Astray Blue Frame Second G

机动战士高达SEED

耳熟能详的作品，描述了自然人和调整者之间的战争。数位主角也一度是近年ACG界炙手可热的风云人物。

Freedom Gundam



▲作为最强的调整者，基拉驾驶的自高达是值得信赖的作战单位。

机体类型：高达

地面战、宇宙战

机动战士高达SEED

无尽的华尔兹

Wing Gundam Zero

▲威力强大的地面炮和机体优秀的运动性使得该机成为深入敌阵的首选机体。

机体：希罗·尤尔

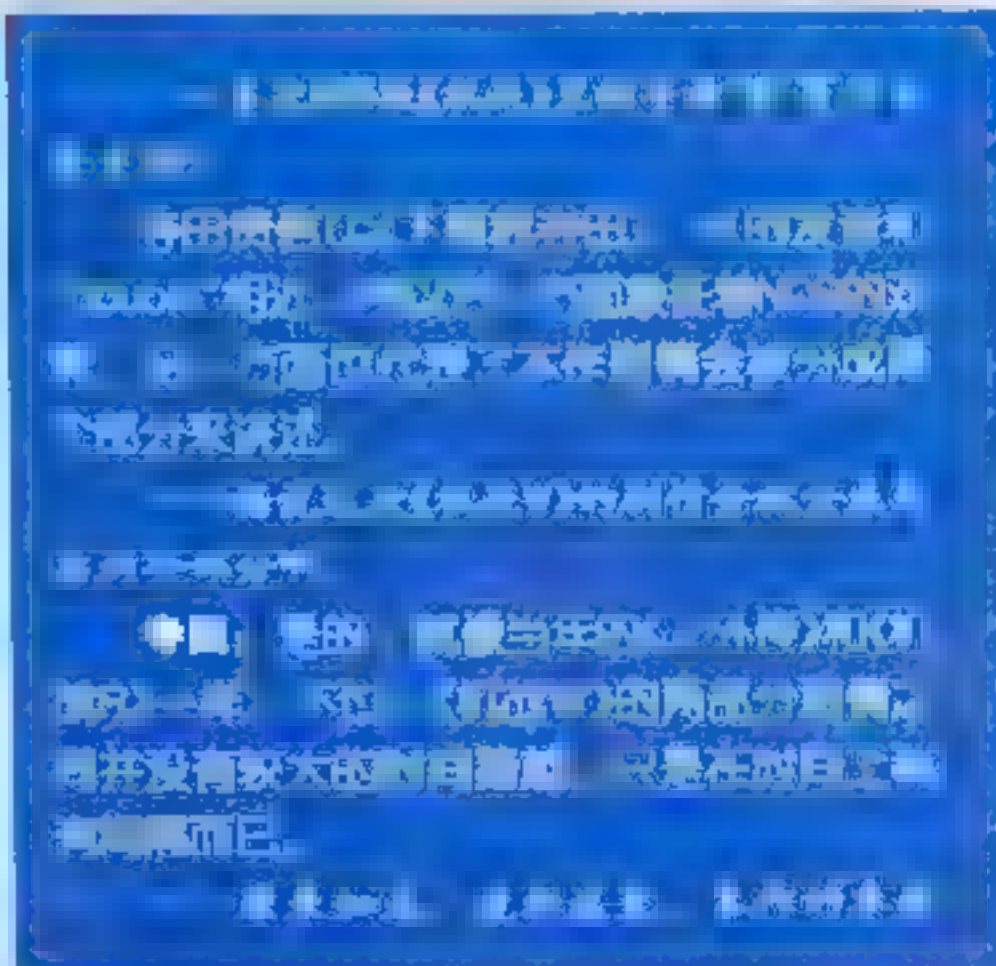
本作故事接在《机动战士高达W》结局的一年后，军方再次挑起战火，世界的和平局面再次受到威胁。

寺田贵信专访



寺田贵信

既然说到《机战》，当然不能不提寺田贵信。这位从《第二次机器人大战G》开始就一直统领着Banpresto机器人兵团的著名制作人自然不会缺席本作。那么关于本作，他想对系列的广大FANS说些什么呢？



宇宙骑士

地球受到拉达姆的谜之宇宙生命体袭击，拥有超人能力的变身战士D-Boy毅然担起捍卫地球的神圣使命。

Blaster Tekkaman Blade



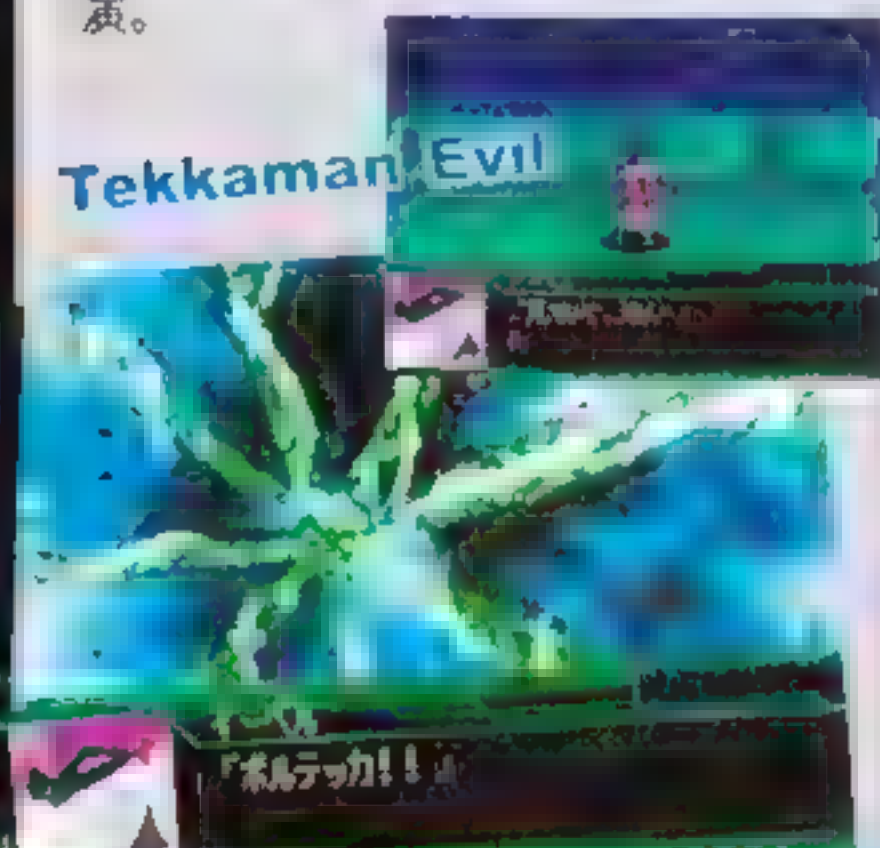
▲行动迅速的真实系机体

宇宙骑士II

《宇宙骑士》的后续作品，面对再次袭来的拉达姆，新一轮的宇宙骑士剧上演。



Tekkaman Evil





百兽王GOLION

这部作品对《机战》中的常客《超兽机神 断空我》有着颇为深远的影响。故事背景设置在未来被半兽人所支配的宇宙，描述黄金旭和四名同伴冲出帝国城堡，驾驶着百兽王GOLION战斗的故事。

十王剑发动!



▲百兽王的力量曾让宇宙为之失色。

机师：黄金旭

配音：黑柳真

青柳真、白石凉



真·盖塔



▲盖塔炉的能量
凝缩而成的微型
太阳必杀技。

真·盖塔

真 盖塔是人类为了最大限度开发盖塔射线而制造的机器人。拥有强大的攻击力。

机师：建龙马、神等人等车并度

魔神皇帝&魔神皇帝 死斗! 暗黑大将军

超级系机器人动画的老前辈，两部作品分别描述与地狱博士和暗黑帝国之间的战斗。

魔神皇帝



机师：兜甲儿

▲魔神皇帝的必杀技Fire Buster。

《百兽王》是《超兽机神 断空我》的续作，讲述了黄金旭和四名同伴冲出帝国城堡，驾驶着百兽王GOLION战斗的故事。

《真·盖塔》是《盖塔机器人》的续作，讲述了建龙马等人驾驶真·盖塔机器人，与暗黑帝国展开战斗的故事。

《魔神皇帝》是《魔神Z》的续作，讲述了兜甲儿驾驶魔神皇帝，与暗黑帝国展开战斗的故事。

《魔神皇帝 死斗! 暗黑大将军》是《魔神皇帝》的续作，讲述了兜甲儿驾驶魔神皇帝，与暗黑大将军展开战斗的故事。

《真·盖塔》是《盖塔机器人》的续作，讲述了建龙马等人驾驶真·盖塔机器人，与暗黑帝国展开战斗的故事。

《魔神皇帝》是《魔神Z》的续作，讲述了兜甲儿驾驶魔神皇帝，与暗黑帝国展开战斗的故事。

《魔神皇帝 死斗! 暗黑大将军》是《魔神皇帝》的续作，讲述了兜甲儿驾驶魔神皇帝，与暗黑大将军展开战斗的故事。

《真·盖塔》是《盖塔机器人》的续作，讲述了建龙马等人驾驶真·盖塔机器人，与暗黑帝国展开战斗的故事。

《百兽王》是《超兽机神 断空我》的续作，讲述了黄金旭和四名同伴冲出帝国城堡，驾驶着百兽王GOLION战斗的故事。

《魔神皇帝》是《魔神Z》的续作，讲述了兜甲儿驾驶魔神皇帝，与暗黑帝国展开战斗的故事。

本机平台 首次登场

勇者王 我王凯牙

偶然的宇宙故事而获得特殊力量的狮子王凯，和同伴们向着邪恶力量发起挑战。

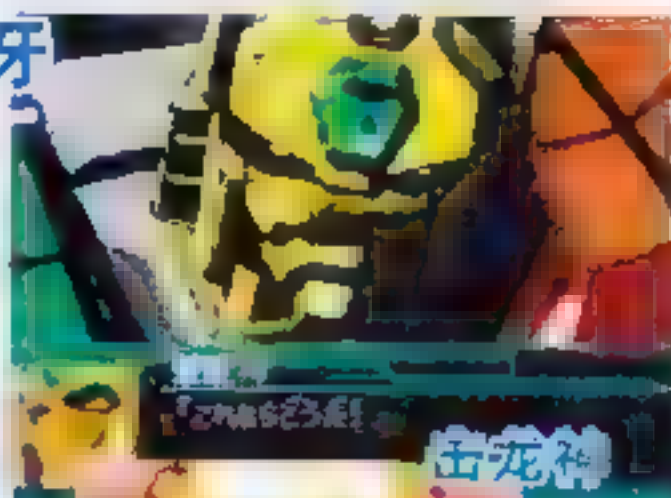
地狱和天堂！



GaoGaiGar

机师：狮子王凯

▲驾驶该机体的机师需要承受巨大的负担，相应地，机体威力也压倒性地强大。



击龙神

▲和同伴一起施展的3人合体技威力绝大！

风龙和雷龙的合体攻击！

本机平台 首次登场

勇者王 我王凯牙FINAL

舞台是前作的一年后，虽然战胜了机械文明，但是外星生命体“SOL-11游星王”的出现卷起新一轮的战火。



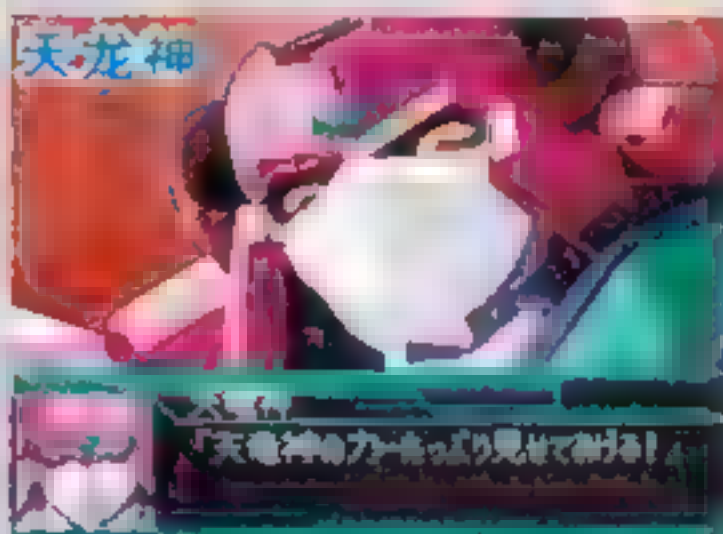
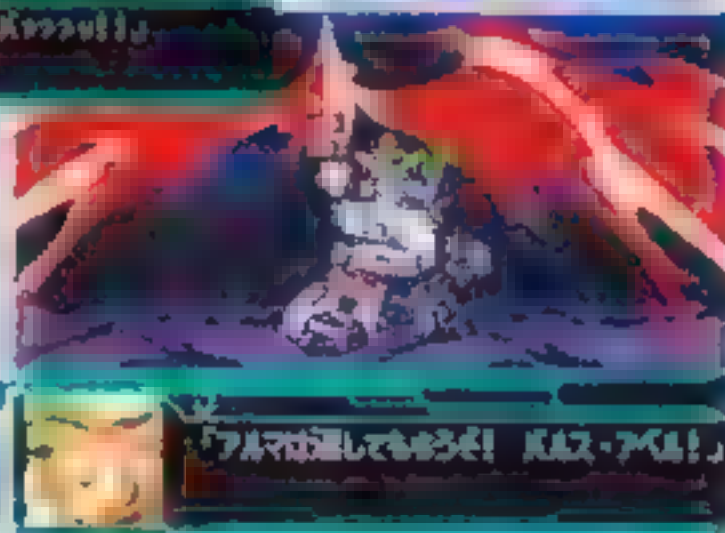
GaoFighGar

机师：狮子王凯

▲凯在《FINAL》中使用的进化型机体能够使空间发生弯曲并将敌人压碎。

King J-Der

机师：山崎



天龙神

▲光龙与暗龙的合体攻击。

【编者按】《勇者王 我王凯牙FINAL》是《勇者王 我王凯牙》的续作，讲述了狮子王凯在一年后的故事。在这部作品中，凯驾驶着进化型机体GaoFighGar，与同伴们一起对抗外星生命体“SOL-11游星王”的侵略。GaoFighGar拥有强大的空间弯曲能力，能够将敌人压碎。这部作品是勇者王系列的重要组成部分，也是粉丝们期待已久的续作。

【编者按】《勇者王 我王凯牙FINAL》是《勇者王 我王凯牙》的续作，讲述了狮子王凯在一年后的故事。在这部作品中，凯驾驶着进化型机体GaoFighGar，与同伴们一起对抗外星生命体“SOL-11游星王”的侵略。GaoFighGar拥有强大的空间弯曲能力，能够将敌人压碎。这部作品是勇者王系列的重要组成部分，也是粉丝们期待已久的续作。

【编者按】《勇者王 我王凯牙FINAL》是《勇者王 我王凯牙》的续作，讲述了狮子王凯在一年后的故事。在这部作品中，凯驾驶着进化型机体GaoFighGar，与同伴们一起对抗外星生命体“SOL-11游星王”的侵略。GaoFighGar拥有强大的空间弯曲能力，能够将敌人压碎。这部作品是勇者王系列的重要组成部分，也是粉丝们期待已久的续作。

【编者按】《勇者王 我王凯牙FINAL》是《勇者王 我王凯牙》的续作，讲述了狮子王凯在一年后的故事。在这部作品中，凯驾驶着进化型机体GaoFighGar，与同伴们一起对抗外星生命体“SOL-11游星王”的侵略。GaoFighGar拥有强大的空间弯曲能力，能够将敌人压碎。这部作品是勇者王系列的重要组成部分，也是粉丝们期待已久的续作。

全新改版 优化结构

TG777.com

— 查找更方便!

— 内容更充实!

— 下载更高速!

数千游戏等你来玩!



最新游戏合集

《放浪冒险谭》中文版

《恶魔城X 月下夜想曲》中文版

《生化危机3》 《最终幻想VII》

000000

舌梅杂志&游戏攻略可在SMA论坛

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

硬件

Sony展台记忆棒新品曝光



上市的8GB容量的Memory Stick PRO Duo。另外，本次展会上Sony还展出了前些日子刚刚公布的MS PRO HG Duo产品。从图上我们能看出超高速记忆棒在接口上与普通记忆棒略有不同，不过在展台上展出的正式产品容量却被涂掉了，根据其针对数码摄像的定位来看，容量应该不会小于4GB。这款产品也将是Sony在未来几年里将重点推广的产品。

另外，有消息称Sony 8GB记忆棒也即将于2月在日本Sony Style及其他指定销售网点销售。8GB记忆棒重只有22重，宽0.79寸，长1.22寸，如此娇小的身材却可以容纳长达18小时的768Kbps码流MPEG4电影，这样大的容量一定令广大PSP玩家都手痒三尺了吧。这款产品目前的预定价格为300美元。

软件

《勇者斗恶龙IX》登陆NDS，多数日本玩家不欢迎



普通玩家

对于《DQIX》登陆NDS是否欢迎

欢迎：40.3%
不欢迎：46%
无所谓：5.2%
没想好：8.5%

对于游戏性强的战斗系统是否欢迎

欢迎：19.4%
不欢迎：53.9%
无所谓：6.8%
没想好：19.9%

编辑

对于《DQIX》登陆NDS是否欢迎

欢迎：47.5%
不欢迎：20.0%
无所谓：22.5%
没想好：10%

对于游戏性强的战斗系统是否欢迎

欢迎：15%
不欢迎：40%
无所谓：12.5%
没想好：32.5%

2006年12月12日公布的《勇者斗恶龙IX》登陆NDS的消息在日本游戏业内掀起了轩然大波，最近日本《FAM通》杂志也对此专门进行了调查，而此次调查对象也将近万人，其调查结果可以说是相当具有代表性。

本次调查的结果明显地表现出了零售商和普通玩家对于NDS版《DQIX》的不同态度。对于玩家而言，《DQIX》登陆NDS无疑会让人产生“大作就应该用电视机的大屏幕来玩”、“担心NDS的游戏容量和画面质量会影响到游戏品质”之类的想法，从而不认同《DQIX》出在NDS

掌机的做法。而“看中了触摸屏带来的全新可能性，以及可多人游戏的特点”则成为支持者们的观点和呼声。不过对于《DQIX》的游戏系统，大多数玩家都表示不喜欢，原因是“《DQ》系列”传统指令式操作方式的群众基础太雄厚，

《DQIX》的预计销量

99万套以下：8.3%
100—199万：13.9%
200—299万：13.9%
300—399万：38.9%
400万以上：25%

《DQIX》对于NDS的销量促进作用

影响极大：80%
有一定影响：37.5%
没什么影响：2.5%

很多玩家认为从系统上看，“这款游戏不能叫《DQ》”。

而零售商方面则比较欢迎《DQ X》登陆NDS，调查了126家“FAMI通协力店”，接近半的店家对《DQ X》表示欢迎，其理由是希望

促进业界的活性化，大多数人认为该作的销量将会达到300万套以上，并且将大大推动NDS的硬件销量。而对于该作的动作RPG方式，大多数零售商也表示反对。

软件

《勇者斗恶龙 怪兽统领者》首周销量60万

就在玩家们还在为《DQ X》登陆NDS而争论时，《勇者斗恶龙 怪兽统领者》已经写下了60万套的首周销量纪录。12月28日发售的NDS新作《勇者斗恶龙 怪兽统领者》虽然在年末商战的尾声发售，但却丝毫没有影响本作的销量。首周60万套使其为NDS在2006画下完美的句号。另外本作还同时打破了《最终幻想II》

所保持的首周约50万套的第二方软件销量纪录，成为第二方游戏中首周销量最高的游戏。



软件

《NEOGEO格斗竞技场》即将登陆NDS

SNK Playmore制作的最新格斗游戏



《NEOGEO格斗竞技场》集结了SNK以往众多格斗明星参战，对于喜欢街机的玩家而言绝对称得上是一款重量级作品。其中包括大家熟悉的“《饿狼传说》系列”，描

写幕府时代剑客生涯的“《月华剑士》系列”，拥有新版《魂斗罗》之称的“《合金弹头》系列”和曾经在国内街机厅最受欢迎的“《格斗之王》系列”等。《NEOGEO格斗竞技场》之前就分别推出过街机版和PS2版，而登陆NDS平台的本作将以街机版为制作蓝本，每位角色都会添加全新的超必杀技，游戏预定今年春季发售。



软件

NDS首款网游诞生《冒险岛》公布

Nintendo



韩国知名网游公司Nexon于1月9日正式宣布加入NDS游戏开发阵营，同时宣布为NDS主机制作的首款网络游戏《Maple Story》(冒险岛)将会在今年9月正式在韩国发售。

Nexon公司曾经由于推出PC网络游戏《跑跑卡丁车》涉嫌抄袭《马里奥赛车》而吃了任天堂的官司，而因为此事也使两家平台不同的游戏公司喜结良缘，任天堂方面表示，他们已经与Nexon公司展开了合作并开始开发Wii平台游戏，但没有透露游戏的名称和类型等详细信息。而不久后，Nexon公司就正式公布了本作，可见两家公司在合作态度上都相当的积极。Nexon公司曾经于2006年11月召开的韩国最大的游戏展示会“G-Star”中宣布将为NDS开发游戏，此次则正式公开了首款作品

的名称。《Maple Story》PC版于2003年5月在韩国正式开始运营，之后又登陆中国、日本、东南亚、北美、欧洲等国家和地区并获得成功，成为Nexon公司的支柱作品之一。如今要将这款镇社之作的同名作品登陆NDS，足可见其合作的诚意。

《Maple Story》是一款轻松的2D卷轴式网络游戏，PC版在国内由盛大公司代理，Nexon公司表示NDS上的本作在操作上将会更加简单，趣味性以及动作的爽快感也会更强，适合低龄玩家，这正与NDS所针对的年龄层相吻合。Nexon公司希望能够依靠NDS版的推出来打开PC游戏相对处于低迷状态的北美、欧洲以及日本市场。



永田晴康先生出任Sony(中国)总裁



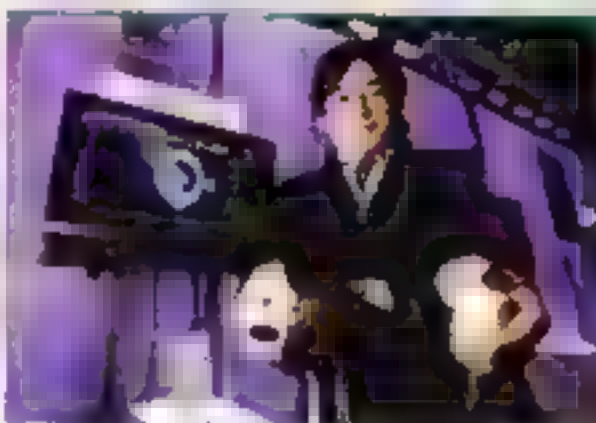
Sony(中国)有限公司宣布,从2007年1月起,永田晴康(Haruyasu Nagata)先生正式担任Sony(中国)有限公司总裁。同时他将兼任Sony(中国)商业有限公司 Sony Marketing Of China 董事长和总裁,并常驻上海。原Sony(中国)有限公司副董事长兼总裁川崎成一先生于2007年1月调任日本,担任Sony供应链系统(Sony Supply Chain Solutions)执行副总裁。高筱静雄先生将继续担任Sony公司驻中国总代表。Sony(中国)有限公司董事长,在Sony集团一如既往的重视与支持下,在Sony(中国)高层管理团队领导下,Sony(中国)将继续秉承“植根中国,长远发展”的基本理念,更加积极地开拓中国市场。

永田晴康先生于1961年加入Sony公司,

先后在印尼、新加坡、中国香港、中东地区和欧洲地区负责Sony消费电子业务,历任Sony公司中东地区、亚太地区和欧洲地区电子业务负责人。永田晴康先生曾于1986年任职于当时的Sony公司北京代表处,之后又于1994年至1997年任职Sony香港有限公司民用产品市场营销总经理,全面负责Sony在中国大陆地区的消费电子业务,可以说与中国市场有着很深的渊源。永田晴康先生出任Sony(中国)有限公司总裁将进一步把Sony全球运营理念引入中国市场的战略性发展,也再次显示了Sony集团对中国市场的高度重视和殷切期望。永田晴康先生将以其丰富的全球市场运营经验和卓越的领导才能进一步促进和提升Sony在中国的快速发展,进一步打造中国市场成为Sony全球业务支柱。

2006日本游戏业五大名人

日本《FAMI通》杂志日前公布了2006年日本游戏工业大奖的获奖名单。在其“2006年游戏业最具影响力名人”的评选中,任天堂社长岩田聪以201票的明显优势高居榜首。JCE会长久多良木健以181票位居亚军,而排名第二的则是游戏制作大师坂口博信。岩田聪超越久多良木健,这也在某种程度上反映了2006年任天堂在日本游戏业绝对领先的地



位。其他两名入选者分别是任天堂首席制作人宫本茂(41票)、Kcnam首席制作人小岛秀夫(31票)。

E3后继游戏展正式名称已经确定



全球最大的游戏展会E3宣布缩小后,由致力于商业性交流展会和杂志出版的DG公司与美国娱乐软件协会(ESA)联合主办,将为大家打造一个全新概念的游戏展会。而原来暂名为GamePro Expo的新展会近日终于公布了正式名称——Entertainment for All Expo(全民娱乐展),这个名称是从3000个候选名称中筛选出来决定的,其中饱含着主办方对新展会的一个全新的定位。

Entertainment for All Expo将是一个全新的面向游戏产业的专业展会,其性质与E3接近但更加注重观众群。主办方透露,新展会将把商业交流和观众参观融合在一起,并将“以E3为模式和指导”。尽管目前还没有任何开发商、发行商或硬件厂商对该展会作出任何形式的官方表态,ESA方面也还没有对此事发表声明,但DG公司表示对新展会的前景充满了信心,预计展会所吸引的游客数量以及潜在消费能力,都将从很大程度上促进洛杉矶的经济发展。

另外,改革后的第一届Entertainment for All Expo将会在2007年10月18日-20日举行。

事件

Sony: PSP依旧是市场战略重要一环



在本届CES展会上, SCEA高级副总裁Peter Dille在会上作了番简单的阐述。有趣的是, 他所带来的主题并非是2006年末抢破了头的PS3主机, 而是大谈PSP在Sony市场战略上的重要性。Peter Dille表示, PSP目前在全球范围内已经出货2000万台, 它绝非当年GG(Game Gear)那样没有发展前途的主机, 对于拥有PS3的玩

家, 如果想在卧室里看《蜘蛛人》电影, 而你的PS3又放在客厅, 那就只有通过PSP才能成为可能; PSP还支持在线社区, 由PS3、PSP和网络组成的游戏社区将带来前所未有的游戏体验; 掌机游戏市场日益增长, Sony目前的战略就是削减对手的市场份额。从发言中我们可以看出, 2007年PSP绝对不会被SCEA所忽视。而Peter Dille本人也表示, PSP是Sony市场战略中举足轻重的一环。

金色PSP即将发售!

Sony官方最近公开了新款主机——香槟金色PSP。金色PSP将于今

年2月22日

发售, 售

价为19800

日元。在

新颜色PSP

发售的同

日, 还将

发售PSP顶级大作《怪物猎人 携带版 2nd》以及《怪物猎人 携带版 2nd》主题的限量猎人包。新主机配新游戏, 相信不少玩家又已经心动不已了吧。

《Lumines2》官网更新壁纸



PSP上效果绚丽的音乐游戏《Lumines2》以动人的音乐和多彩的背景动画吸引了不少玩家。而近日, 《Lumines2》网站再次更新, 放出了一系列主题壁纸, 并且今后每周都会提供新壁纸下载。还特别为PSP制作了专用大小的壁纸, 感兴趣的玩家可以登录游戏官方网站 <http://lumines.jp>。

《潜龙谍影 掌上行动2》

PSP的2006年末大作《潜龙谍影 掌上行动》助理制作人Ryan Payton日前在接受媒体采访时透露, 如果该作的销量能够获得成功, 一定会上PSP上继续推出讲述大结局的续作。《潜龙谍影 掌上行动》发售



无论媒体评价还是销量都相当出色。由此看来, 续作推出的可能性就极高了。

英国PSP用户将获得免费Wi-Fi服务



PSP与其说是一个游戏机, 不如说是一个小型掌上娱乐中心。现在Channel 4又和Wi-Fi供应商The Cloud达成了一个合作协议, 为PSP用户提供免费的Wi-Fi连接。

经过两个月的试行之后, 服务上已经基本确定了在PSP上进行无线连接的情况。用户需要下载Channel 4发行的4Radio程序到控制器上, 开发者特别为PSP进行了优化设计。The Cloud在全英国大约有7500个公共接入热点, PSP用户在覆盖范围内打开网络浏览器的话, 就可以自动连接到一个特别为他们设计网页上, Channel 4会为他们提供早间新闻、流行音乐等资讯。

The Cloud的Wi-Fi网络让更多玩家能够融入4Radio频道。喜欢这些内容的朋友们不仅在家, 出门的时候也能欣赏节目。

2006年日本游戏制作厂商排行榜

最近公布的2006年日本游戏厂商排行榜(仅反映日本

Nintendo

SQUARE ENIX

地区)中任天堂再一次位居市场占有率首位, 游戏总销量高达2541.5万套, 远远将位居第二的Square Enix抛在了脑后。而SCE在年度排名中只名列第7位。

游戏厂商软件销量排行榜

名次	厂商	软件总销量(万)	市场占有率
1	任天堂	2541.5万	49.11%
2	SE社	599.6万	11.8%
3	NEC	578.9万	11.3%
4	Konami	268.5万	5.2%
5	EA	16.7万	0.3%
6	Capcom	226万	4.4%
7	ATL	57万	1.1%
8	Koei	104.8万	2.0%
9	Atari	12.6万	0.2%
10	Rocket Company	23.7万	0.4%

NBGI公司2007年

月历壁纸下载

NBGI公司为广大玩家特制的2007年月历壁纸在新年之际于官方网站放出, 壁纸的主体包括了该公司的数款著名游戏作品, 其中包括《hack》、《宠物蛋的小店》、《传说》系列等, 喜欢的玩家可别错过哦。



日本 TOP GAMES 10

软件硬件周间销量榜

本次榜单以双周统计,《DQM》首批销量达到了60万以上,销售势头非常迅猛,在日本处于供不应求状态。《口袋妖怪 钻石·珍珠》更是人气度满点,累计销量甚至已经突破了430万大关,不愧于“怪物级软件”的称号。PSP方面,《潜龙谍影 掌上行动》双周销量接近20万,为沉寂已久的PSP软件市场增添了些许活力。《世界传说 光之神话》虽然未能上榜,但双周销量也达到了12万7855套,作为一款外传作品这个成绩还算不错。

统计时间 2006年12月18日~2006年12月31日

	勇者斗恶龙 怪兽统帅者 ドラゴンクエストモンスターズ コマンドーカ 周间销量 63万3084 累计销量 63万3084	
	口袋妖怪 钻石·珍珠 ポケモン ダイヤモンド・パール 周间销量 55万4245 累计销量 430万2815	
	新超级马里奥兄弟 New スーパーマリオブラザーズ ■ Nintendo ■ ACT ■ 2006年5月25日发售 周间销量 26万5493 累计销量 381万8214	
	星之卡比 多罗奇团前来拜访 星のカービィ 夢の境界トリック 周间销量 20万 626 累计销量 69万8133	
	潜龙谍影 掌上行动 METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS 周间销量 19万4423 累计销量 19万4423	PSP
	欢迎来到动物之森 ようこそ動物の森へ 周间销量 18万6408 累计销量 365万5021	
	事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼 DS いまだ、人、は聞かぬ、大人の常識力トレーニングDS 周间销量 18万2746 累计销量 91万6600	
	JUMP 终极明星大乱斗 ジャンプオールタイム トーナメント 周间销量 17万6637 累计销量 54万8474	Z S
	东北大学未来科学技術共同研究センター 超能力者育成 超一歩大人常識力鍛錬 DS 東北大学未来科学技術共同研究センター 超能力者育成 超一歩大人常識力鍛錬 DS 周间销量 17万1431 累计销量 374万8638	Z D
	时尚魔女 爱情与果实 DS 收藏版 オシャレ魔女 ラブ and フリー DS コレクション 周间销量 14万4364 累计销量 77万8734	

软件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	66万8045台	752万5048台	752万5048台
PSP	19万2505台	194万6849台	451万2654台
GBASP	7945台	27万5839台	591万2770台
GBM	5210台	15万7557台	55万2402台
NDS	1883台	133万3406台	643万5687台

欧美

欧美市场扫描 关注流行趋势

主机游戏排行榜 TOP 10

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期截止 2006年12月29日

1	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	2006.11.3	AVG
2	FIFA 07 FIFA 07	EA	2006.9.29	SPG
3	职业进化足球6 Pro Evolution Soccer 6	Konami	2006.10.27	SPG
4	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed: Carbon	EA	2006.11.3	RAC
5	索尼克 竞速 Sonic Rivals	SEGA	2006.12.1	ACT
6	模拟人生 宠物情缘 The Sims 2: Pets	EA	2006.12.15	SLS
7	美国职业摔交联盟 2007 WWE Smackdown vs Raw 2007	EA	2006.12.15	SPG
8	荣誉勋章 英雄 Medal Of Honor: Heroes	THQ	2006.12.15	FPS
9	足球经理 2007 Football Manager 2007	SEGA	2006.12.1	SLS
10	乐高星球大战 原创三部曲 Lego Star Wars: The Original Trilogy	LucasArts	2006.11.10	ACT

《GTA》在欧美市场的影响力是巨大的，《罪都故事》自从2006年11月底发售开始就保持着周间销量冠军的头衔，看来短期内是没有任何游戏可以取代它的地位的。排名前十名的游戏中有三款是足球游戏，英国人对于足球的热情真是让人无法想象。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期截止 2006年12月29日

1	Kawashima Brain Training	Nintendo	2006.6.9	
2	New Super Mario Bros	Nintendo	2006.6.30	
3	Big Brain Academy	Nintendo	2006.7.7	
4	The Sims 2: Pets	EA	2006.10.27	
5	Anima Crossing: Wild World	Nintendo	2006.3.31	
6	Zoo Tycoon 2	THQ	2006.11.11	
7	Sonic Rush	SEGA	2006.11.18	
8	Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue	Nintendo	2006.11.10	
9	Bratz: Forever in Fashion	THQ	2006.11.17	
10	Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.14	

以锻炼型的游戏在欧洲兴起的旋风似乎还没有停止的迹象，周间销量冠军的位置又被《脑力训练》占据，而《从新手开始》也凭借《脑力训练》的东风轻松从上周的第十位升到现在的第二位。销售情况非常喜人，其余几款老游戏的销售情况也比较平稳，只有很小的排名波动，没有大起大落的情况发生。

美国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期截止 2006年1月6日

1	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.24	AVG
2	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid: Portable Ops	Konami	2005.12.5	ACT
3	闪光跳跃 Jumping Flash	SCEA	2007.1.4	ACT
4	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	2006.10.31	AVG
5	铁拳 暗之复苏 Tekken: Dark Resurrection	Namco	2006.7.25	FTG
6	达斯特 Daxter	SCEA	2006.3.14	ACT
7	星球大战 致命联盟 Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	2006.12.7	ACT
8	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed: Carbon	EA	2006.11.3	RAC
9	战争地带 BattleZone	Atari	2006.11.6	ACT
10	杀戮地带 解放 Killzone: Liberation	SCEA	2006.10.31	ACT

本周美国PSP玩家的目光似乎都集中到了PSP官方PS模拟路上，一款名为《闪光跳跃》的PS射击游戏排名猛升至第三位，取代了原本排名第三位的《罪都故事》，而排名第二的《潜龙谍影 掌上行动》凭借其日版在日本首周大卖18万套的余威，预计所引发的《MGS》热潮将会继续保持一段时间。

美国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期截止 2006年1月6日

1	Final Fantasy: I	2006.11.14	
2	New Super Mario Bros	2006.5.15	
3	Anima Crossing: Wild World	2006.12.5	
4	Yoshi: Island DS	2006.11.13	
5	Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue	2006.9.16	
6	Castlevania: Portrait of Ruin	2006.12.5	
7	Mario Kart DS	2005.11.14	
8	Pokemon Ranger	2006.10.30	
9	Yu-Gi-Oh! GX: Spirit Caller	2007.1.2	
10	Super Mario 64 DS	2004.11.20	

《最终幻想》虽然是一款老游戏，但连续几周都排在前五位说明，该作在美国玩家心目中的地位，《游戏王GX》这款刚发售的新作能顺利挤进了前十名，说明该系列在美国NDS玩家群中的普及率不低，《节拍特工》从原本的第八名跌出了前十名，“应援团”的威力暂时消退，期待着下一次再度爆发吧。



掌机黄金眼

《DQMJ》由于平台的升级，在画面效果上得到了大幅提升，而这样一款精致的RPG大作的推出也扩展了NDS传统软件阵容，令传统玩家们欣喜不已。PSP的《GUNPEY-R》比NDS版晚推出了一段时间，虽然没有了NDS版的独有操作方法，但相应地在画面和音乐效果上得到了提升，是一款值得一玩的休闲作品。



不愧是“DQM”系列“最新作”，可见式的遇敌方式解脱了踩地雷的烦恼，而一如既往的怪物合成系统很快就能抓住人心。投书书可以很方便地养成怪鸟，神秘的参战也让玩家有一口气将剧情进行下去的冲动。战斗时视角的变化以及发动必杀时的角色特写让练级过程更具观赏性。对应Wi-Fi后游戏，更可以把收集、养成、对战这三要素的乐趣发挥到最大。

画面上的提升，让人印象深刻。色彩鲜明的3D画面让世界让人对系列的认识焕然一新。战斗时的画面表现也动感十足，临场感很强。而战斗时熟悉的音乐能让老玩家感动。游戏的系统基本沿袭了以往作品，熟悉以往作品的玩家很轻松便可上手。怪物的收集、合成仍然是游戏最大的魅力，令人投入度极高。可以说，本作无论是外在还是内涵都极为出色。

本作绝对是SE的诚意之作。游戏中华丽的3D画面当属NDS游戏中的上上品，音乐仍然是那些熟悉的旋律，让人倍感亲切。战斗上的操作与前作相似，只是在加入了触控笔点击后变得更加便利了。本作一改传统的遇敌系统，改用可见式遇敌后让你想抓什么怪兽都能一眼看到，实在是体贴玩家。最为精髓的怪物养成系统也大大地提升了游戏的耐玩度。



通过连结线子和PSP游戏。虽然在本质玩法上和NDS版的《GUNPEY》没什么区别，不过由于声光效果大幅度进化，并且强调了音乐方面的配合，所以给人的感觉非常绚丽奇妙。游戏中的皮肤十分丰富，不过有些皮肤由于过于花哨，反而会使得相对纤细的线条不容易看清楚，也算是游戏的一个遗憾之处吧。

本作无论是画面上的绚丽画面，还是动感十足的配乐都体现了水口制作游戏的“水口”风格。而且本作更强调音乐与光的交融。若说NDS版是视觉上的享受，那么本作就是享受音乐的快感。本作的操作也比NDS版复杂了不少，只能使用上下两个相邻方块来交换来达到交换线条的目的，但是操作起来却觉得十分流畅，让人很有成就感。

水口芭也的PUZ游戏一向以独特的创意和精美的矢量画面而著称。而本作中，水口也对《GUNPEY》这款游戏进行了进一步发展和大胆的改良。借助PSP强大的硬件机能，本作在画面、音效表现上都非常出彩，各种绚丽的动画背景，情调各异的音乐以及跟随线条而变化的动感音效，闲来无事玩上两盘，感觉还是很不错的。



ジヤンヌ・ダルク

◆SCEJ/Level5◆RPG◆2006年12月21日◆日版

◆1人◆576KB以上◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄



游戏时间: 40小时以上



Level5可以说是一家很矛盾的公司。她的规模不大，却拥有着尖端的技术力，代工制作日本国民级RPG《勇者斗恶龙》系列，又使她的叫价颇高且自恋，不过她所制作的游戏框架却好像总是差了那么一口气，总会有一些地方让人心生遗憾，这种“行事风格”终于在PS2的《银魂游侠》中得到了全面爆发。游戏系统上的种种不贴切之处让玩家对其制作能力产生了极大怀疑。自从《银魂游侠》诞生后，在日本88S上声讨Level5的帖子就层出不穷，断断续续又谈《圣女贞德》公布时，也有多少玩家对其闹得人大排市

01 前期拍摄并不只有大场面，于是也就有了我们熟知的《千女》被拍时的这种风格。梁朝伟+叶童，这款有着精美画面、精致系统的国产片，HBO国际卫视来华推广的海外片中的曲调之作，而这似乎只是对《千女》在电视荧幕上的呈现，而非其全部。

戏说历史

大战战云西望来雄师 必获胜利

我们都可以看出，《圣女贞德》是以百年战争中的一段英雄事迹作为主角的一款作品。如果生作忠于史实的努力去玩游戏，只要众直必然会受到一定程度的约束。为了中又款作看起来更像一款游戏，eve采取了折中的做法，在游戏中加入了很多戏的成分。玩家在游戏中的行为可以影响到整个游戏的进程和结局，解放法国领土等等历史上存在的历史，以及改变整个历史人物，编写自己的故事。游戏中并不存在真正的角色的加入大大地满足了玩家的期待。游戏：电脑年代性：接受人网路，科技：女性科学大开始，不仅对游戏中的半段的半生半死+时+半，2的所+虚构哪一起到了很好的承上启下作用，也为游戏最后的大团圆结局强上了铺垫。众小神喻来修内化人丰除了敌人的种类+卡吧+过放成在敌人+直有了更人的发挥余地，知何来，也《圣女贞德》C义种游源于生活逻辑的故事+去+假+较+然+并+会+上+表+生+活+系+统+感

系统精致

人非草木，孰能无情。——白居易

[illegible]

杂谈

《圣女贞德》成为一款令人满意的主机销量冠军的游戏。在事实上，传统的、PC 游戏对主机的销量帮助是非常有限的，更加何况《圣女贞德》这样的卓尔作品。虽然《圣女贞德》没能如愿起到主机销量起爆的效果，但游戏的品质却让玩家们重新对 eve 的制作实力充满了信心。eve 第二款掌机作品《雷顿教授与不可思议之镇》正将于下月发售，它会继续成为一款令人满意的经典之作吗？让我们拭目以待吧！

汉化讯息台

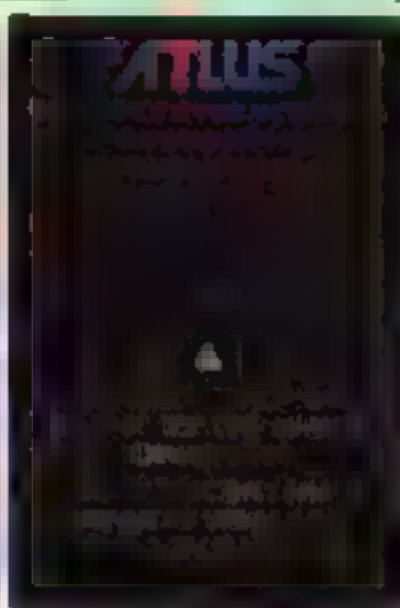
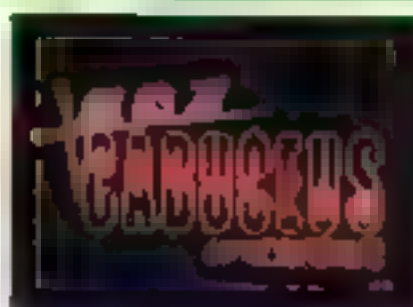


2007已经到来，汉化界依然热闹非凡，APEX汉化组新近成立，集合了许多汉化界生力军驰骋战事，CNGBA论坛也开始了NDS汉化作品的发布。虽然还没有正式的汉化小组，但已经为首个NDS平台开发最热门的汉化机构的可能性已经彰显。另外，主创团队也未能为大家及时介绍的汉化游戏，我们也会一一弄弄。

《超执刀》圣誕特别版汉化完成

2006年1月14日，A+V汉化组在A+V论坛部落 (<http://bbs.a9vg.com>) 发布了NDS游戏《超执刀》的圣诞特别汉化版，本作的汉化旷日持久，从暑假开始便零星公布了多次汉化进展，此前虽然多次发布补丁，但一直处于内测状态，本次终于对外发布了补丁。

据介绍，虽然目前还没有完全汉化，但是为了感谢大家长期以来对汉化者的支持，他们选择在圣诞节这天发布了这个圣诞特别版补丁，目前的圣诞版还有大约一半的文本内容没有导入，笔者试玩后，发现文本虽然采用了繁体字，但是语法和语序在有些地方没有进行调整，游戏中代入感十足，也感谢A+V汉化组的这一辛勤工作，感谢他们长期以来的辛勤工作，并预祝完整汉化版早日完成。



《魔术大全》简体中文汉化完成V0.9991

1月14日，刚刚成立的APEX汉化组发布了他们的首款汉化作品，NDS上的钓鱼游戏《魔术大全》的简体中文汉化版，据介绍，此版为V0.99 beta 1，文本的汉化度达到100%，润色及导入完毕，图上的汉化进度达到80%。目前已知的问题为某图导入失误以致色彩失真，汉化组恳请广大玩家谅解，并且保证可以正常进行游戏的阅读及理解。另外大家也许不知道，游戏中进行魔术表演的时候，可能还需要一副真真的扑克配合才能顺利进行。

最后要说的是，LevelUp网站也在配合该游戏的发布为玩家准备了丰厚的礼物，其中包括烧录卡、扑克等实用礼品，(PS: 游戏在某些魔术需要配合扑克进行，所以扑克的确是实用礼品，据说原版游戏就附赠了一副扑克)。感兴趣的玩家可以关注LevelUp论坛的“APEX汉化专区”，也预祝APEX这个新生力量为大家带来更多更好的汉化游戏。



《游戏王GX 精灵的召唤》完美汉化完成

1月2日，CNGBA论坛 (<http://www.cngba.com>) 管理员Bill 2 发布了NDS作品《游戏王GX 精灵的召唤》的完美汉化版。本作是CNGBA论坛2007年发布的第一款汉化游戏，也是他们所汉化的第一款NDS游戏。



本作的卡片文本翻译大部分采用了此前CNGBA汉化的PSP版《游戏王GX》的文本，剧情则是翻译们重新制作的成果，堪称完美汉化。目前还有部分剧情没有汉化，汉化者还在游戏中还加入了很多搞笑元素，大家可以慢慢发掘。

本作汉化人员包括技术：zxp(wyy123)，翻译：绿豆(nw) Shmily (oveyan)、Nishihata、王晨、yugiyx。游戏时需要主选把NDS的系统语言设置为日文，否则游戏无法正常显示中文，如果是神游用户，可能需要别人的初始存档才可以正常进行游戏，这点请大家注意。

《中国象棋PSP》正式版

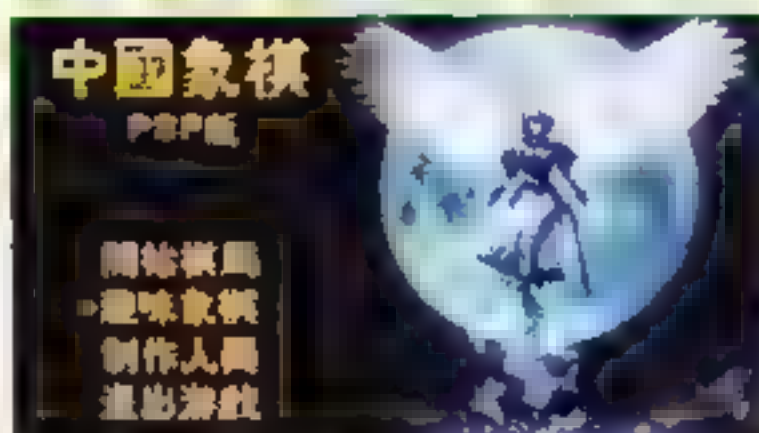
接下来要介绍的这款中文游戏不是万众期待的大作，但是意义却非同小可。PSP Board Game Studio 简称PBGS，是刚刚成立的PSP自制软件的自发性开发组织，将致力于PSP上益智类小游戏的开发和移植工作。目前已经制作了不少作品，这款于12月下旬发布的《中国象棋PSP》正是其中的一款。

借助PSP的16:9宽屏，游戏看上去很开阔，在普通棋局



之中详细地划分了等级，无论你是对中国象棋一窍不通的菜鸟，还是经验丰富的高手，都可以找到和自己能力相当的电脑对手对弈，除了传统模式之外，制作者还加入了趣味象棋模式，这个模式通过挑战残局来获取积分。

希望今后能够看到PBGS小组更多的PSP原创作品，尤其是这种带着鲜明“中国风”的作品。



完稿前，获知PGCG的历经半年汉化的NDS作品《重装机兵》将于1月9日晚间发布，因为时间的关系我们无法为大家带来第一时间的报道，不过拿到这辑《掌机王SP》的时候相信大家已经开始玩本作了，希望到时候大家能够玩得愉快。

APEX

天高任鸟飞

海阔任鱼游

这里就是你展示自我的舞台

APEX汉化组诚邀广大能人志士加入

小组成员优势

- 海量高速FTP数据交换空间
- 众多汉化前辈分享汉化经验
- 还有《掌机王SP》、《游戏机实用技术》、《游戏城寨》以及levelup.cn网站将 提供全方位汉化作品宣传。

详情请访问 <http://pocket.levelup.cn/apex>



这款游戏是斯巴达勇士系列中首款登陆PS3平台的作品，也是该系列中首款登陆PSP平台的作品。这款游戏是由育碧蒙特雷工作室开发的，该工作室是育碧游戏公司旗下的一个工作室，主要负责开发动作类游戏。这款游戏的故事背景设定在古希腊，玩家将扮演斯巴达勇士，与波斯帝国展开一场激烈的战争。这款游戏在PS3和PSP平台上都取得了巨大的成功，受到了玩家和媒体的一致好评。

PSP

斯巴达勇士：黄金版

2008年10月25日发售

- ◆ 游戏类型：动作 / 策略 / 战争 / 冒险 / 角色扮演
- ◆ 开发商：育碧蒙特雷 / 育碧游戏
- ◆ 发行商：育碧 / 育碧游戏

斯巴达勇士首登PSP，正式打响！与波斯王国的战争

本作是由育碧蒙特雷工作室开发的，该工作室是育碧游戏公司旗下的一个工作室，主要负责开发动作类游戏。这款游戏的故事背景设定在古希腊，玩家将扮演斯巴达勇士，与波斯帝国展开一场激烈的战争。这款游戏在PS3和PSP平台上都取得了巨大的成功，受到了玩家和媒体的一致好评。



英雄沙场歼敌无数，人海中巧取敌将首级！



玩家在游戏中的扮演斯巴达勇士，与波斯帝国展开一场激烈的战争。这款游戏在PS3和PSP平台上都取得了巨大的成功，受到了玩家和媒体的一致好评。这款游戏的故事背景设定在古希腊，玩家将扮演斯巴达勇士，与波斯帝国展开一场激烈的战争。这款游戏在PS3和PSP平台上都取得了巨大的成功，受到了玩家和媒体的一致好评。

合理选择称手武器可以改变整个战局

大部分时间内玩家都要操作斯巴达战士奋勇拼杀,但战斗中玩家要时刻注意,不要一味地攻击,而要时刻注意敌人的动向,因为斯巴达战士的武器种类很多,每种武器都有不同的攻击方式和特性,玩家要根据敌人的不同,在三种武器中不断切换。

玩家在游戏中的武器种类很多,单手剑配盾牌或双手剑,这两种武器的攻击有着不同的攻击效果,这完全取决于玩家的攻击以怎样的方式进行。例如,单手剑与盾牌的组合,既可以用来格挡,也可以用来攻击,而双手剑的攻击力和速度则比单手剑快,盾牌不仅可以用来格挡,也可以用来攻击,但攻击的威力比单手剑小。在战斗中,玩家需要根据敌人的不同,选择合适的武器组合。例如,在面对敌人时,可以先用单手剑攻击,当敌人靠近时,再用盾牌格挡,最后再用双手剑攻击。这样,玩家可以利用武器的不同特性,来改变整个战局。



优良的音画效果更能烘托出战争的激昂惨烈!

游戏中的音效和画面效果都非常出色,能够让玩家感受到战争的激昂和惨烈。游戏中的音效包括战斗时的刀剑声、敌人的吼叫声、玩家的喘息声等,这些音效都非常逼真,能够让玩家感受到战争的紧张和激烈。游戏中的画面效果也非常出色,包括角色的动作、环境的渲染、光影效果等,这些画面效果都非常细腻,能够让玩家感受到战争的残酷和悲壮。



機動戰士 GUNDAM SEED

MOBILE SUIT GUNDAM

連合 Z.A.F.T.

PROFESSIONAL BEST 100

PSP 機動戰士高達SEED 聯合與扎夫特 戰鬥版

機動戰士高達SEED 聯合與扎夫特 戰鬥版

- ◆ 平台：PSP
- ◆ 开发商：CAPCOM
- ◆ 发售日期：2005年12月15日

看准商机和Capcom分别于2004年和2005年在PS2上制作了《机动战士高达SEED 联合对扎夫特》和《机动战士高达SEED DUEL 联合对扎夫特II PLUS》两款动作游戏，获得了颇为满意的市场回馈。近日，NBGI决定将2005年的《机动战士高达SEED 联合对扎夫特》移植到PSP平台！尽管不是刚刚发售的《PLUS》，但基于一代那可圈可点的素质，还是非常值得玩家期待的。

联合与扎夫特全新战斗的开始



▲原作动画中登场的机会会在战场上——
展英姿，合理运用射击与格斗两种攻击
方式，击破敌机吧！

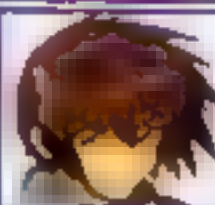
PSP版推出后，游戏模式一型为玩家所青睐。作为一款移植作品，本作的变化如下：新增全新的任务模式，游戏最初便可使用P2版的隐藏机体，同时也支持最多四人的联机通信对战。

登场机体多达50架

原作动画中登场有型的机体会在本作亮相亮相，总数多达50，这灰率先给大家介绍本作中堪称最强的三架机体及其机师，它们分别是自由高达、正义高达和天意高达。而PS2版中作为隐藏机体登场的部分《SEED C》中的机体可以立即选择，非常体贴。



◀ 制装脉冲高达本是原作中的隐藏机体，当然其驾驶员真·飞鸟也可选用。



基拉·大和

通过基因技术调整出的第一代新人类，与阿斯兰有着深深的羁绊，两人一度在战场上以敌我身分厮杀，最终为了相同的理想而再次成为好友。

ZGMF-X10A
自由高达

机体 COST：★★★★ (500)

拉克丝赠与基拉·大和的苍天利剑，核动力驱动，无论机动力还是攻击力都无可挑剔，是一台以射击为主要攻击方式的高火力机体。

基本系统

考虑到许多掌机玩家都未曾玩过原作，本次前线便就游戏画面详细说明一下本作的基本系统。

COST槽

两车的战力槽，蓝色表示我方，红色表示敌方。每方的战力值有1000，每损耗一台机体，该机体对应的战力值就会从本方的战力槽中扣除，一旦战力槽对应数值扣成0或者负数，那么就宣告了该方战斗失败。

耐久力

机体的体力，受到攻击即会减少，当被攻击到0的时候机体爆毁，同时机体对应的战力值会从COST槽中扣除。

觉醒槽

当攻击命中、受到攻击、被击破等情况发生时，觉醒槽的量就会上升，充满后可使用该角色的觉醒技能，就是我们俗称的“爆种”。

BOOST槽

机体推进器的消耗槽，在进行跳跃、侧移、冲刺时该槽的量会减少，一旦停止以上活动，该槽又会迅速恢复，实际上是对机体运动性进行限制的一个系统。

弹药

射击武器都会消耗一定的弹药，它的残弹数在此处表示。当弹药消耗为0时，只需切换所使武器就可以另原武器的弹药慢慢恢复。



ZGMF-X09A 正义高达

机体 COST: ★★★★★ (560)

与自由高达同期开发的高端机体，深红的机动兵装。同自由高达一样拥有广范围的收束光线炮，但近战能力更为强劲。



帕特里克·萨拉

扎夫特最高议长帕特里克的儿子，是扎夫特里成绩优秀的红衣军人，隶属劳·克鲁泽的精英部队。

PSP版新要素详细大公开!

四人协力对战

PS2版原作最多只能实现两名玩家的对战,相比之下,PSP的无线通信功能更加方便多人同乐,同时还免除了分屏带来的视觉不爽。本作中,四名玩家能够进入同一个游戏以2对2或1对3的方式游戏,当然如果人数不足4人,也可加入CPU机体进行混战。



双人合作过关

在街机模式里,两名玩家可以协力挑战精心设计的关卡。当然,也免除了分屏游戏的烦恼,玩家几乎可以领略到堪比街机的乐趣。



▲原本困难至极的关卡在双人合作下也变得非常轻松了

ZGMF-X13A
天意高达

单人任务模式



在任务模式里,玩家可以从地球连合军和扎夫特两个势力中任选其一加入,成为该势力的一名士兵完成各种条件限定关卡。和街机模式那单纯的全灭式任务不同,该模式下的任务多种多样,比如护卫、搜集等等,这些都是能吸引玩家延长游戏时间的要素。

机体 COST: ★★★★★ (560)

配备了龙骑系统的天意高达能用机体上的11枚“龙骑”攻击任何位置的敌人,是基拉面对的最棘手的敌方机体。



男·P·克留泽

扎夫特的王牌机师,终年佩戴面具。他所率领的小队是扎夫特军方的战斗精英,多次出色完成高难度任务。

PSP

《最终幻想VII 危机之源》

最终幻想VII 危机之源

◆ 平台: PSP ◆ 类型: 角色扮演 ◆ 发售日期: 2007年12月13日

◆ 开发商: 史克威尔艾尼克斯 ◆ 发行商: 史克威尔艾尼克斯

◆ 游戏语言: 日语 ◆ 游戏语言: 英语 ◆ 游戏语言: 韩语 ◆ 游戏语言: 简体中文 ◆ 游戏语言: 繁体中文

相关报道: Vol. 41 P4

距离《掌机王SP》第41期中首次为大家详细介绍这款《危机之源 最终幻想VII》(以下简称《CC FFVII》)已经过去将近半年左右的时间,最近SE终于对外公开了本作的最新续报,其中更包括了玩家们非常关注的战斗系统。2007年内,这款蕴藏着“《FFVII》系列”所残余的最后谜团的大作将正式降临PSP平台,必将给玩家们带去一次不平凡的掌上体验。

CRISIS CORE

FINAL FANTASY VII

TM

Zack

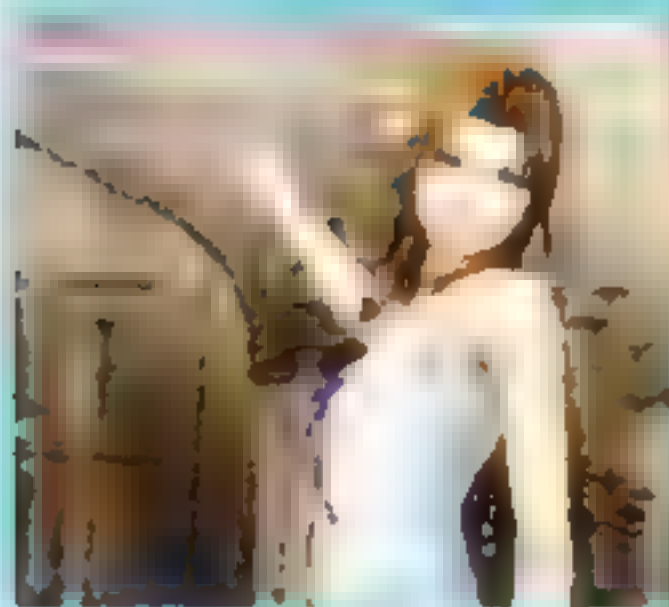
扎克斯

▲从扎克斯的话语中可以看出他似乎遇到了什么棘手的事情。

本作的主人公，不论遇到什么困境都会以乐观态度去面对的年轻神罗战士。他为人处事的方式一直影响着身边的朋友。在《FFVII》中他作为克劳德的故人出现在回忆中，本作中则将详细阐述他的背景故事。



■正在雪地中行走的扎克斯，他的身后是雪。



Aerith

艾莉丝

▼开满着鲜花的五番街教会，这个场景曾多次在“《FFVII》系列”的其他作品中登场过。



▲艾莉丝从背后紧紧抱着扎克斯，安抚他那颗受伤的心灵。

《FFVII》的女主角，古代种的末裔，在《FFVII》中惨遭萨菲罗斯杀害。本作中将讲述她与扎克斯从相遇到别离的来龙去脉。



▲将扎克斯推荐为“1st”的前辈正是安吉尔

扎克斯的前辈。他手中的大剑先后传承给了扎克斯和克劳德。



▲安吉尔和本厚西斯曾经交情不浅，可现在却以敌对姿态在游戏中出现。

Tseng



▲在《CC FFVII》中，曾和克劳德接受了前去抓捕杰涅西斯的任务。



神罗上层直属部队“塔克斯”的一员，手机版的《CC FFVII》中讲述了塔克斯和神罗内部决裂的内幕。

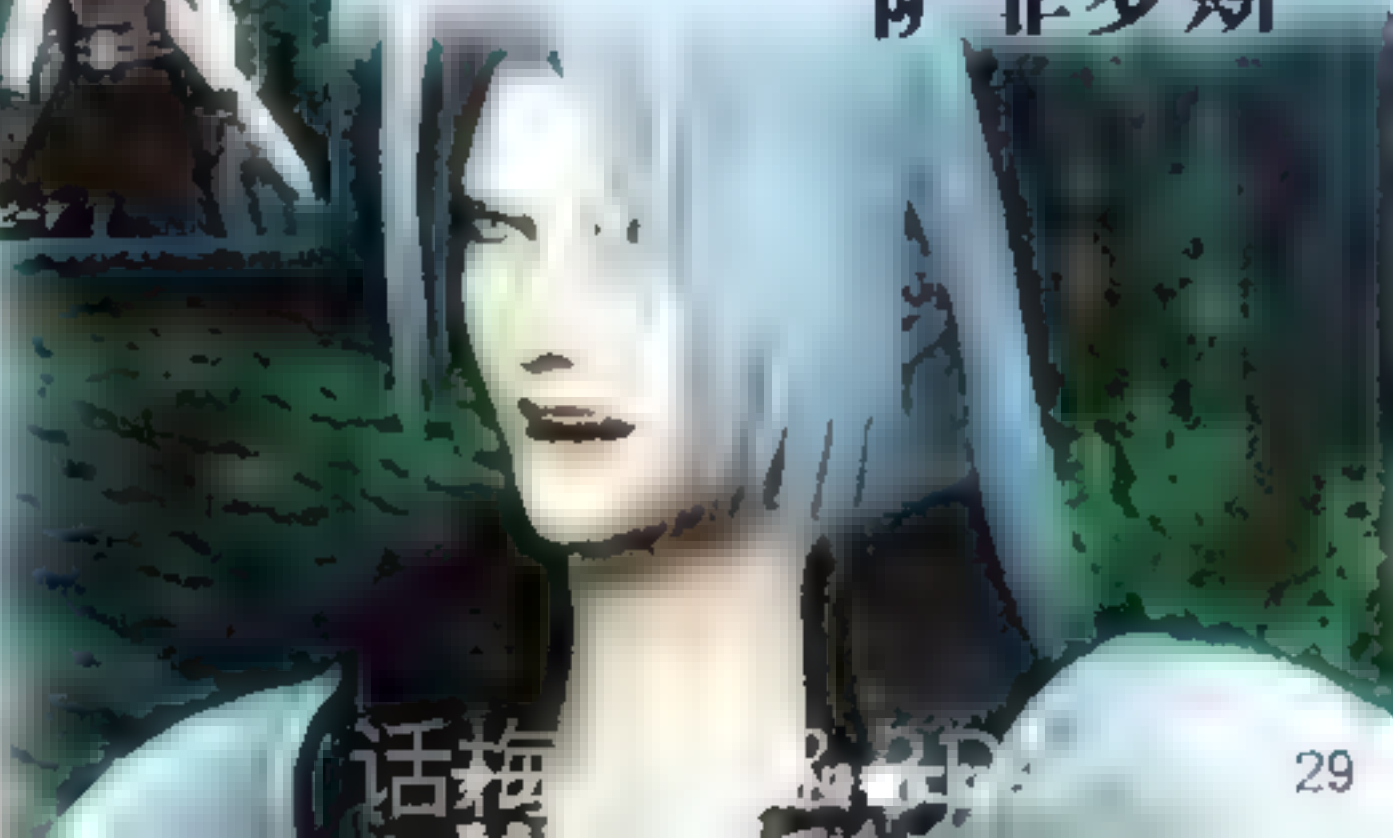


之后成为星球破坏者的恐怖男子，在本作的时代中他将作为神罗战士的一员登场。

► 萨菲罗斯将安吉尔称为“叛徒”。其原因是什么呢？

Sephiroth

萨菲罗斯



Cloud

克劳德



憧憬着成为神罗战士的少年士兵，在《FF VII》中成为了拯救星球命运的英雄。原本内心闭塞的他自从遇到扎克斯后，人生态度发生了很大的改变。

▲扎克斯乐观的态度对封闭的克劳德产生了很大的影响。

战斗系统公开

战斗系统的优秀与否对一款ARPG来说至关重要。自公布以来，《CC FF VII》的战斗系统就一直是个谜。不过随着游戏开发度的不断提高，其战斗系统也开始慢慢浮出水面。与很多同类游戏相同，本作的遇敌方式都是可见式的，在地图上遇到敌人后无需切换画面就会立即进入战斗。《CC FF VII》的战斗方式中引入了全新的转盘系统，使其战斗具有了很强的独特性，让人耳目一新。



三个转盘

战斗画面左上方的三个转盘是本作战斗系统中的一个重要因素。从左到右的三个转盘与画面右下的三条状态槽是相关联的，其中最左边的转盘与黄色的AP槽相关，中间的转盘与红色的MP槽相关，最右边的转盘与蓝色的HP槽相关。转盘会一直在回转和停止之间反复切换，当其停止转动时表示的人物图案与数值将会影响到与其相关的状态槽。为扎克斯的能力附带相应的加成效果。此外，当满足一定的条件后，战斗画面中央会出现一个巨大的转盘，如果在此时出现特定的人物图案，就会发动与该人物相对应的特殊技。



▲画面左上的转盘会自动转动和停止，并不能由玩家的按键来控制。此外，观察战斗画面的玩家应该会发现转盘下方有“普通模式”的英文字母（MODE NORMAL），这是代表战斗的模式吗？

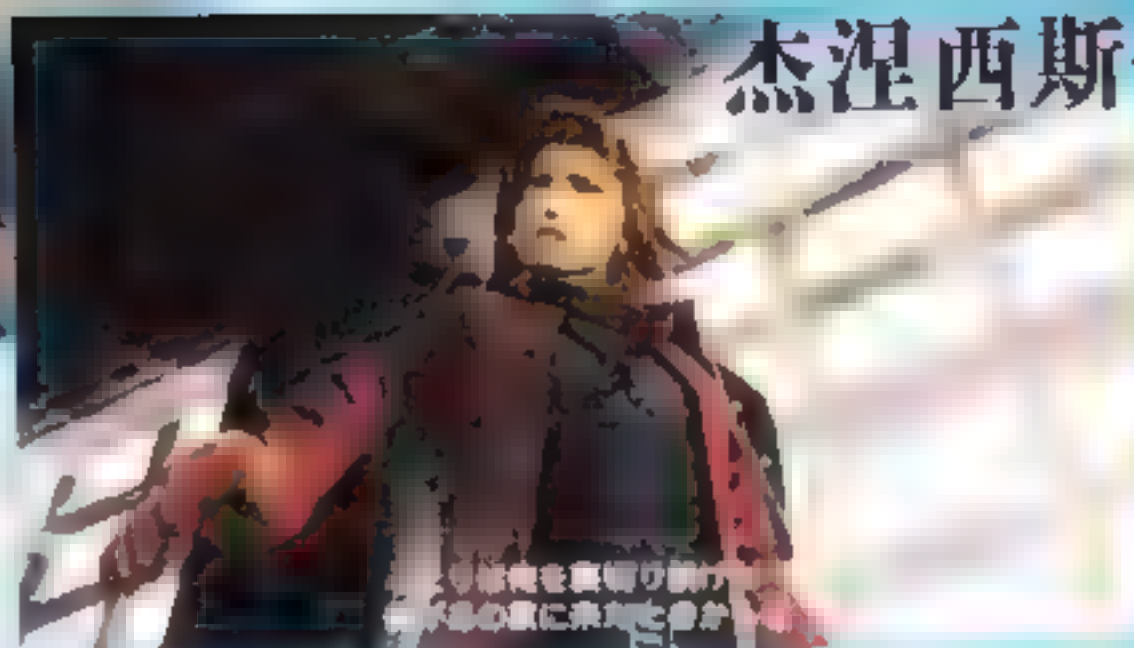
Genesis

杰涅西斯



一切都被谜团包围的神秘伊子，和安琪儿以及萨菲罗斯似乎曾经有着很深的交情。

► 杰涅西斯口中所说的两个“叛徒”又是谁呢？



四条状态槽

扎克斯的四条状态槽显示在战斗画面的左下方。其中HP和MP分别代表体力和魔力，AP值会在采取防御和回避行动时消费。而SP值则是“神罗战士点数”(Soldier Point)的简称，

是令转盘回转的必要数值。如果SP值变为0的话，转盘就会停止转动，而扎克斯也将无法得到能力值的加成。由于转盘带来的能力加成会对战斗的难易度产生很大的影响，因此SP值在战斗中的作用非常重要。

◀ 转盘的转动与SP值息息相关。利用转盘带来的附加效果，玩家就有可能提高HP和MP值等等，令战斗更加简单。



战斗指令



游戏的战斗指令显示在战斗画面的右下方。用十字键可以选择这些指令。按一键确认时，扎克斯就会在战斗中采取与指令相应的行动。指令栏的最

左方的剑图标代表普通攻击，最右边的袋子图标代表使用道具，而中间的那把剑图标则代表魔法，用来发动魔法。



▲ 扎克斯正在与召唤兽伊夫里特战斗。是什么人将伊夫里特召唤出来的呢？



▲ 输入指令到实际发动之间会经过一小段时间。如果掌握好通常攻击的输入时间，就可以形成连续技。

制作人访谈

将记忆力化为力量的神罗战士之战

——为什么这次会采用这样的战斗系统？

田畑端(本作导演, 以下简称**田畑**): 《CC FF VII》是以人物描写为重点的, 所以我们

想把这一点也活用到战斗中去。我们觉得要是在战斗中加入由扎克斯的记忆来引起能力值的变化, 并联系一定的运气成分的系统会十分有趣。

——扎克斯的记忆？

田畑: 转盘上的图案和数值, 其实都是代表扎克斯的记忆和状态的符号。转盘上的图案会随着剧情的进行状况, 即扎克斯的记忆的增长而增加。

野村哲也(本作人设, 以下简称**野村**): 如果扎克斯在剧情上对某个特定人物思念地越强烈, 那么该人物的图案出现的频率就会越高。

——转盘停止有什么规则吗？

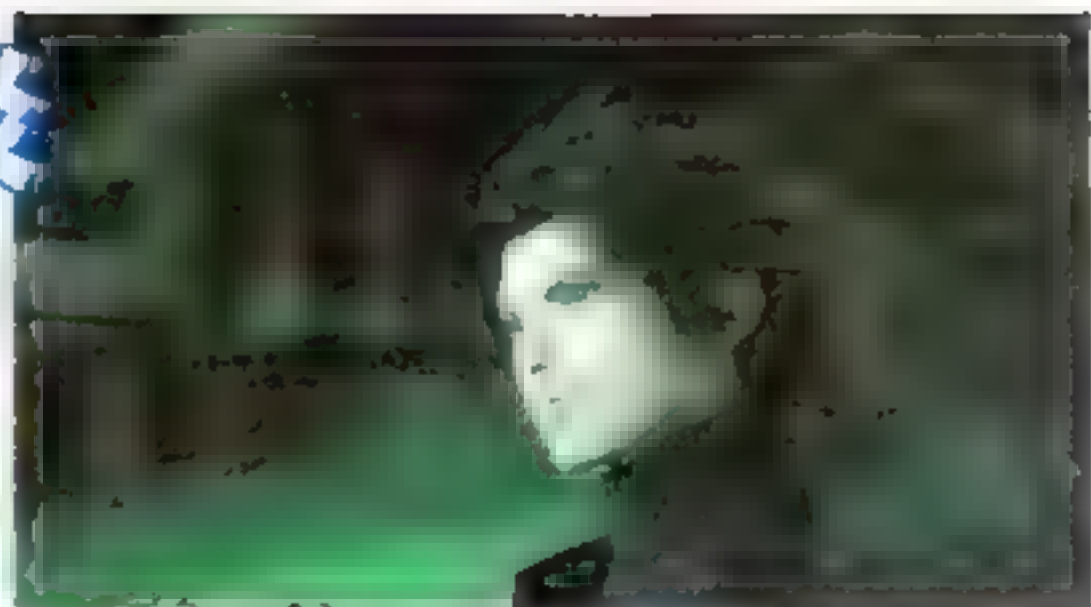
野村: 转盘的数值是受HP、MP槽等内部状态值影响的。虽然不能由玩家来控制, 但根据HP和MP值的多少有时会有出现较为频繁的值, 此外还可以通过魔石来改变数值出现的几率。

田畑: 受状态值影响出现的数值会再次对人物的状态值产生影响。精神和肉体的状态相互影响, 产生各种各样的变化, 这就是神罗战士的力量, 也是他们的战斗方法。而本作的系统就是将其具体化了。

催人泪下的剧情和活用剧情的系统

——游戏是以扮演神罗战士不断完成任务的形式来推进的吗？

田畑: 在作为神罗战士活跃的游戏阶段是这样的。不过游戏中途其立场会发生改变, 所



以——由于是从2nd神罗战士上升为1st神罗战士, 再到扎克斯死去这7年间的故事, 所以游戏的分量可是相当足的。

——看起来人物刻画地相当细致呢。扎克斯应该是个很逗趣的年轻人吧？

野村: 杰涅西斯原来都叫他“小狗扎克斯”呢。(笑)不过当成为1st后, 他变得威风了不少。

——会有其他《FF VII》关联作品中的角色登场吗？

野村: 会登场, 是没有在《FF VII》本篇中登场的女子。另外还有其他人物登场, 以后会慢慢公开。

——杰涅西斯登场的原因是？

田畑: 将在其他关联作品中展开的世界所残留的谜团, 作为正史进行描述并消化是《CC FF VII》的命题之一。在策划阶段和野村先生及北濑佳范先生商讨过, 决定要对于包含谜团最多的杰涅西斯重点描写。

——在最新的影像中, 有萨菲罗斯和安吉尔联合对抗杰涅西斯的一幕？

野村: 具体的现在还不能说, 不过可以告诉大家那是描述原本是好友的1st之间决裂的过程。这次的剧本, 在本作的剧本撰写者野岛一成近期作品中可以说是对人物刻画非常饱满的一作。其中会有很多催人泪下的场面。因为以扎克斯为首的登场人物们迎来的命运, 大家都是已经知道了的。此外, 《CC FF VII》中的战斗与剧情是息息相关的, 说不定有人打着打着会流下眼泪呢。

田畑: 说着说着有点伤感了, 不过游戏的确很有意思哦。(笑)我们将为大家提供感人至深的剧本。

野村: 有很多RPG都采用了已经用滥的系统, 不过我们想让本作的系统变得独一无二, 而这也是《FF》应该具有的部分。我们在游戏中为大家准备了催人泪下的剧情和活用该剧情的系统, 敬请期待。

传说的战役，
即将在你手中复苏。

● 光环收录

文 賞 伊 美 編 澄 香

FINAL FANTASY TACTICS

ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

发表于1967年的《最终幻想战略版》(以下简称《FF》)是目前历史上第一款销售突破百万的RPG作品。它的畅销并不仅仅在于《FF》的金字招牌、新角色、新地图等等。制作人时田广法的机会主义给了其丰富的内涵，使其成为了直到今天的被不少玩家奉为经典的杰作。在RPG的原作发售后的第十个年头，这款游戏即将被搬上PSP平台。重新唤起玩家的昔日情怀。

PSP

[illegible]

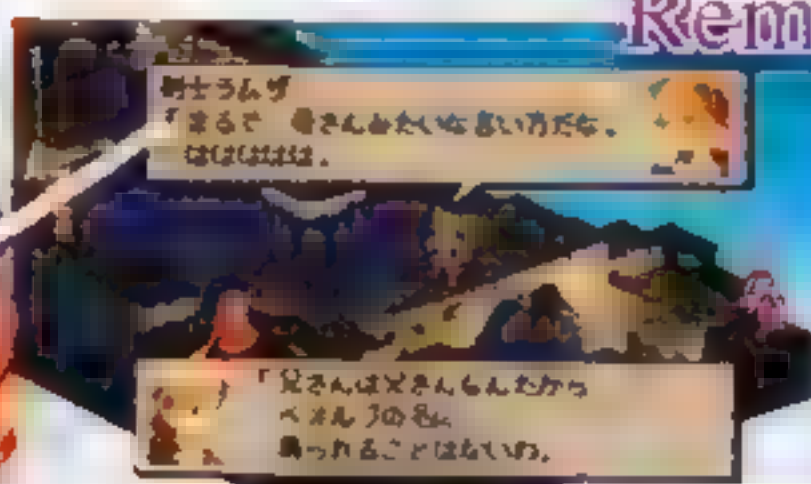
序

狮子战争

由被太阳和圣印守护的双头狮子统治的国事伊瓦利斯
“五十年战争”败北一年后，年仅两岁的王子在先王病逝后登上了王位
由于王子年幼而幼，其保护人被视为实权的掌握者
虽然王兄的兄长拉古公爵是保护人的有力竞争者，
但由于议会害怕王兄的支配，一致对其进行排斥
最后，先王的表弟格尔塔纳公爵摄政，成为了保护人
格尔塔纳公爵和拉古公爵都是在五十年战争中取得丰功伟绩的将军
王室中的大部分有力贵族都是格尔塔纳公爵的支持者，
而在五十年战争中没落的贵族和骑士们则站在了拉古公爵一方
以黑狮子作为纹章的格尔塔纳公爵和以白狮子作为纹章的拉古公爵之间
展开了一场被后人称为“狮子战争”的壮大战役
时光飞逝，无数往事被镌刻于历史之中
但是，这所谓的“历史”，又有多少是真相呢？
在那遥远的将大國伊瓦利斯一分为二的狮子战争中，
有着两位不得不提起的两个年轻人
其中一位是终结了狮子战争，最后成为英雄王的迪利塔，
另一位则是没有在历史上留下任何痕迹的年轻人拉姆萨
而我们现在要说的，就是通过他们两人的事迹解开历史真相的故事……

拉姆萨·贝奥尔夫

Remza=Beoulve



◀拉姆萨对兄长们一直抱有一种复杂的感情，而且这种感情很难从他心头消散

▼拉姆萨认为为他人而战是一种美德，而他所憎恨的就是无论出于什么理由牺牲他人的生命

本作的主人公，见习骑士，是世代为旧大陆骑士团中最强的北天骑士团提供将军人才的名门贝奥尔夫家族的末子，母亲出身贵族，在成为佣兵之前，他

一直对自己与同为贵族的兄长们抱有羡慕之情，认为为他人而战才是真正的正义



迪利塔·海拉尔

Delita=Heiral

拉姆萨年幼时的玩伴，同时也是他的好友，正在士官学校接受训练，他的父亲是前公爵贝奥尔夫家族的长子，在双亲于王都被杀后，他和妹妹安塔一起被收养到了贝奥尔夫家。虽然上的只是只有贵族才能进入的士官学校，但身上的那股平民气息却依然没有散去



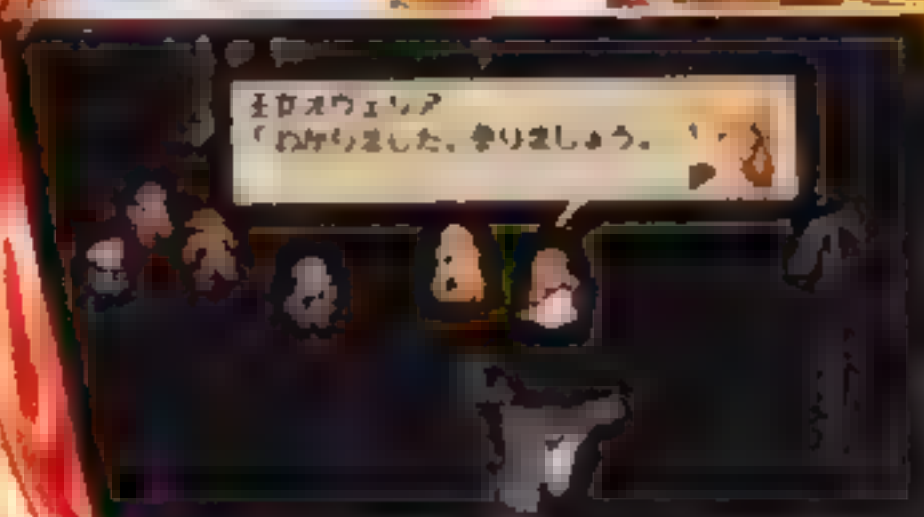
◀即使迪利塔进入了贵族士官学校，但平民出身的他却与周围高贵的不协调感



奥维利娅·阿特卡莎

Ovelia=Astkaasa

▼虽然贵为公主，但奥维利娅的生活却基本上都是在郊外的修道院中渡过的。



统治大国伊瓦里斯的阿特卡莎公主的公主。在国王路德维亚一世失去第二个王子时，

作为养女被迎入了宫中。但是，当她刚要进入王宫时，不久，露莉娅娅「就」留下了王子路德维亚。为此，奥维利娅被安置了拉古公爵家口抚养。

伊瓦里斯同盟

伊瓦里斯是由松野泰己所构筑的一个致密世界。自松野加入Square Enix后，其制作的所有作品都是以伊瓦里斯为舞台的。虽然如今的松野已经离开SE，但他所构筑的世界观却依然经由他的同事们的双手得以延续。最近，SE方面公布了一系列以伊瓦里斯作为舞台的作品群，而这个声势浩大的计划被称为“伊瓦里斯同盟”计划。其中包括的作品除了这款PSP的《FFT 狮子战争》外，还有之前已经发表过的《FFXII 亡灵之翼》(NDS)，和目前尚未有详细情报的《FFT A2 封穴的魔导师》(NDS)。



加入全新过场动画



PSP版的《FFT 狮子战争》中将会加入全新的过场动画，这些动画采用了最新的卡通渲染技术，让吉田明彦先生笔下的人物得到了最真实的还原。10年前为《FFT》的剧情感动的玩家们，必将在这些精美过场动画的渲染下再次获得至高的感动。

战斗系统

本作的战斗系统采用一般RPG在回合制战斗系统的基础上，加入了一些新的元素。在战斗中，玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。



玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。

技能系统

技能是不因职业而定的，玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。



玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。

职业系统

玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。

玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。

玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。

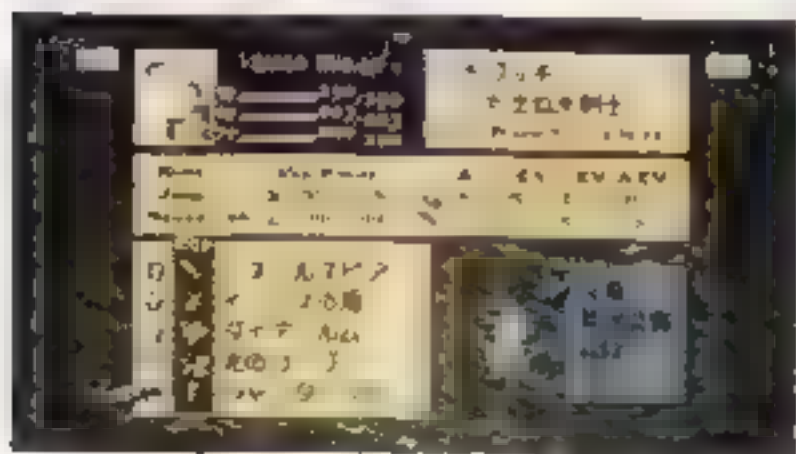


丰富的职业

成熟的职业系统是(F-T)的一大魅力。游戏中提供了丰富的职业供玩家选择，玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。玩家可以通过角色的行动来改变战局。



新职业
洋葱剑士



▲技能系统界面
▲职业系统界面

游戏中最基本的职业，任何角色在一开始就可以进行转职，可以说是成为最强战士的源头。虽然攻防能力都不算很高，但胜在发展平衡，还可以习得一些最基本的技能。另外，拉姆萨和迪利塔最初的职业也是见习战士。



▲“体当”可以将敌人推到后方

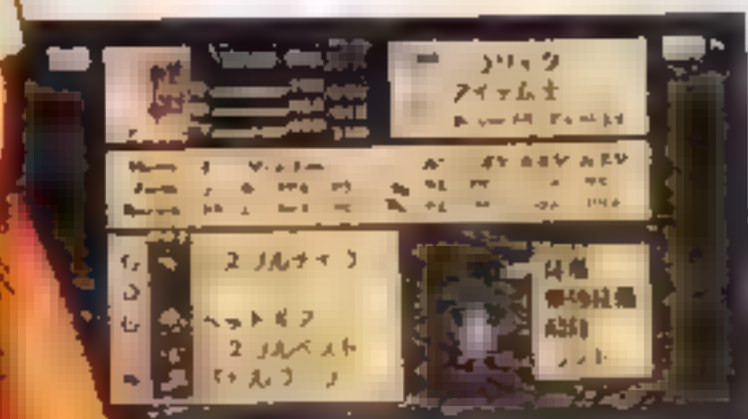


见习战士

在战场上的主要作用是，敌人付与魔法咒文时，可以及时援手，防止被敌人一击而倒。此外，还可以使用“体当”将敌人推到后方，防止敌人集中攻击。另外，还可以使用“体当”将敌人推到后方，防止敌人集中攻击。



道具士



▲道具士使用魔法咒文时，可以及时援手

白魔道士

精通回复和攻击辅助魔法等白魔法的魔道士，能够对负伤的同伴进行治疗。当等级达到一定程度时，还可以习得白魔法中唯一的攻击魔法“神圣魔法”。



▲等级提高后习得的“神圣魔法”是白魔道士最擅长的攻击手段。



阴阳师

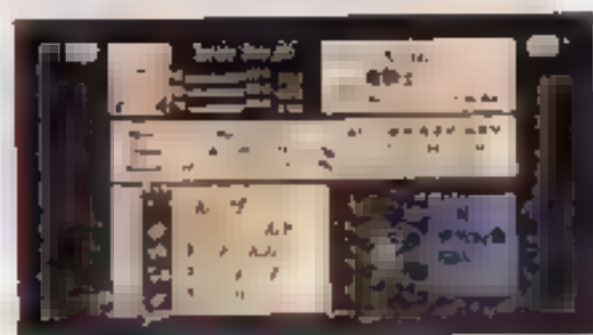
身着具有东方韵味的衣装，能够驱除操纵万物生成与毁灭的“阴阳术”的敌人。阴阳师可以通过咏唱咒语来自由变化敌人和我方同伴的能力状态。



▲阴阳师可以装备魔道士系的防具，而武器则可装备棍棒系。

龙骑士

解析飞龙生态 能够使用独包武技的战士。虽然身着的都是沉重的头盔、肩牌和铠甲，但仍然可以跳至高空，用“跳跃”来给敌人造成伤害。此外，由于在跳跃中可以不受到同攻击，因此该技能是攻防兼备的实用技。手中装备的长枪可以攻击两格范围的敌人。



▲在一些有高低差的场景，龙骑士的跳跃攻击能够发挥重大作用



使用被称为“武士刀”的秘传魔法的武艺人。在攻击方面拥有不可小觑的龙骑士和龙骑士的火力，将蕴藏着神秘力量的“刀”作为武器，能发挥出令敌人胆战心惊的秒杀技。



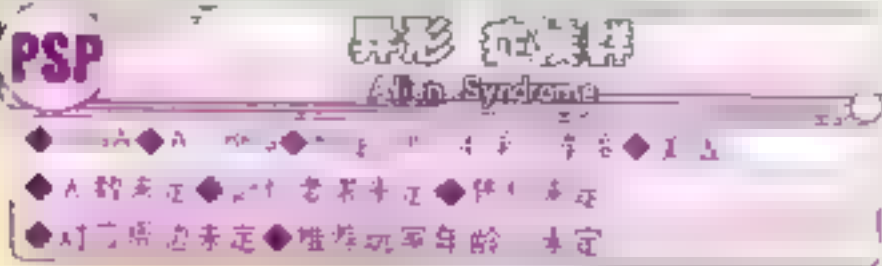
▲武士是个非常值得信赖的职业 队伍中有这样的同伴会令战斗力得到大幅提高

武士





世嘉官方近日宣布 曾经风靡全美的科幻恐怖电影《异形》将被改编成游戏并且将正式登陆次世代主机平台 同时世嘉官方又确认该系列的最新作《异形 症候群》将于2007年登陆PSP掌机平台,相信当年看过《异形》四部曲的朋友一定会去体验一下本作吧



人类VS异形!

面对强大而又完美的外星生物,

人类将会彻底灭亡吗?

《异形》系列在美国电影史上,以惊人的票房成绩著称。早在1979年第一部《异形》电影上映,就创下了美国电影史上最高票房纪录。该系列电影的成功,不仅在于其独特的科幻恐怖题材,更在于其对异形生物的完美塑造。在电影中,异形是一种来自外太空的寄生生物,它们拥有强大的生命力和适应能力,能够在各种极端环境下生存。它们的外形丑陋而恐怖,行动敏捷且极具攻击性。在与人类的对抗中,异形展现出了近乎完美的生存本能。这种对异形生物的完美塑造,使得《异形》系列电影成为了科幻恐怖片的经典之作。在电影中,人类与异形的对抗是一场生死存亡的较量。人类在异形的攻击下节节败退,最终几乎被彻底灭绝。这种对生存危机的深刻描绘,使得《异形》系列电影具有了极高的艺术价值。在电影中,人类与异形的对抗不仅仅是一场简单的战斗,更是一场关于生存、死亡和希望的哲学思考。这种对生存危机的深刻描绘,使得《异形》系列电影具有了极高的艺术价值。在电影中,人类与异形的对抗不仅仅是一场简单的战斗,更是一场关于生存、死亡和希望的哲学思考。

▼游戏方式类似PS2游戏,鼠标+键盘



全新的游戏类型,

绝对能让玩家体验到那令人窒息的恐惧

作为一款科幻恐怖游戏,《异形:症候群》在画面和音效上都达到了极高的水准。游戏的画面采用了先进的3D引擎,使得游戏中的场景和角色都显得非常真实。游戏中的音效也非常出色,能够让玩家感受到那种令人窒息的恐惧。在游戏中,玩家将扮演一名人类角色,与异形生物进行对抗。游戏的玩法非常独特,玩家需要利用各种武器和道具来击败异形。游戏中的敌人也非常强大,玩家需要通过智慧和勇气来战胜它们。游戏的剧情也非常引人入胜,玩家将体验到一场惊心动魄的生存之战。游戏的画面和音效都非常出色,能够让玩家感受到那种令人窒息的恐惧。在游戏中,玩家将扮演一名人类角色,与异形生物进行对抗。游戏的玩法非常独特,玩家需要利用各种武器和道具来击败异形。游戏中的敌人也非常强大,玩家需要通过智慧和勇气来战胜它们。游戏的剧情也非常引人入胜,玩家将体验到一场惊心动魄的生存之战。





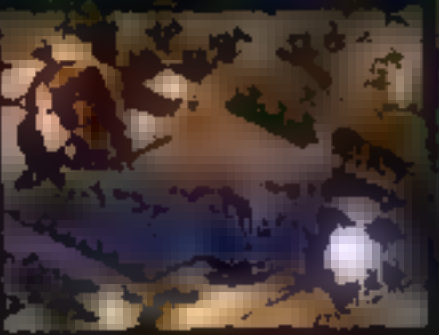
太平洋上丰饶的哈夫曼历来是O.C.U和U.S.N的兵家必争之地。这两个国家长期维持着胶着状态，而2030年U.S.N境内拉卡斯地区的兵工厂发生神秘爆炸事件，一举为两国战争的正式爆发点燃了导火索，第二次哈夫曼战争打响了。

文 晓月 美编 澄香

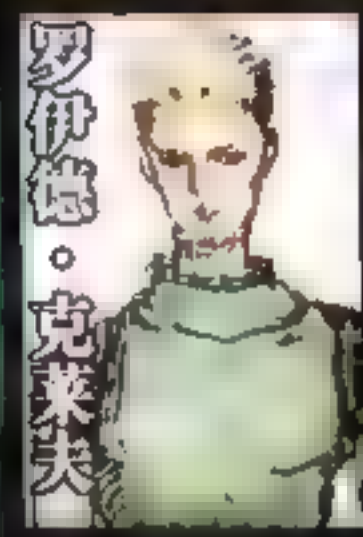
《前线任务》1st
FRONT MISSION 1st

Vol 49 P66 Vol 52 P36

作为一款战略类游戏，《前线任务》系列对于角色的刻画可说是同类中的佼佼者。天野喜孝的独特人设与战争的残酷阴冷配合得天衣无缝。那就让我们先来看看本作中两个势力中登场的部分角色吧。



O.C.U篇角色



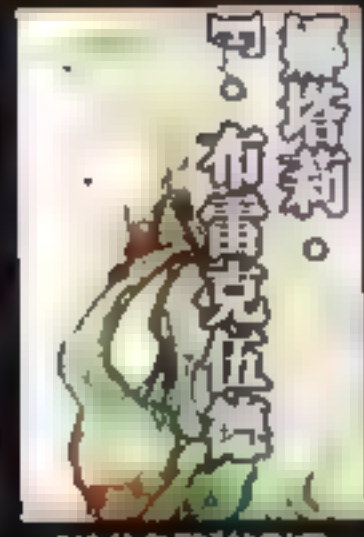
▲O.C.U篇的主人公。佣兵部队“峡谷乌鸦”的队长。



▲罗伊德的恋人兼部下，在拉卡斯事件发生前死亡。



▲罗伊德的部下。出身自“坂田制造”的名门公子。



▲“峡谷乌鸦”的副官。



▲“峡谷乌鸦”的司令官，也是将罗伊德招募入队的伯乐。

U.S.N篇角色



▲U.S.N篇主人公。特种部队“黑色猎人”的小队长。

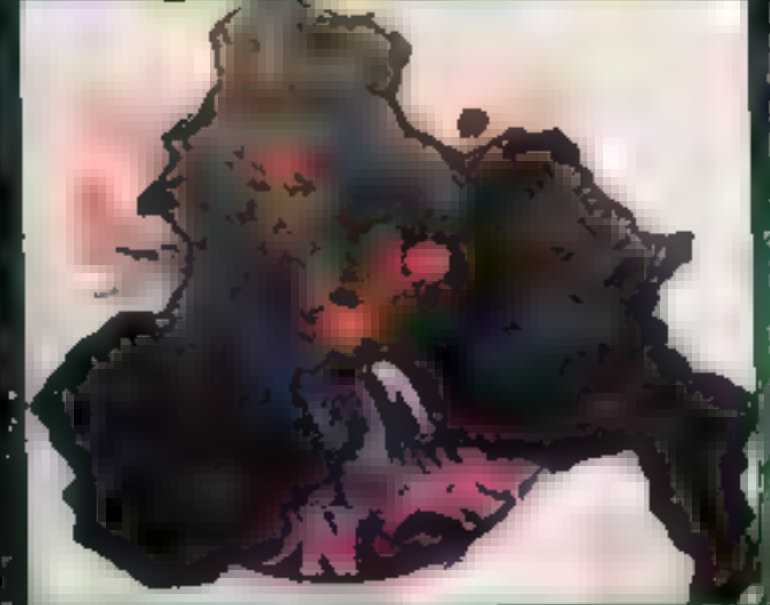


▲将凯文训练成精英的巾帼英雄。



▲“涅槃”机关的运营负责人，是个头脑精明的冷酷男子。

哈夫曼岛



NDS版新机体再次放出!

前次报道已经确定本作会追加大量新机体。这些机体大多来自系列的其他作品。除了上次介绍的《前线任务5》中部分机体外，《前线任务Online》里的机体也确定会在本作登场。这些机体并非额外收集，而是可以直接在游戏的正篇剧情里使用。玩过《前线任务Online》的玩家一定会对里面的大型机动兵器印象深刻。它们在本作里的表现无疑是让人期待的。以下为部分机体在本作中简化过后的样子。同时放出原作图片来欣赏一下它们英伟的身姿。

KONG-X-11



▲出自《前线任务Online》的O.C.U.方的大型机动兵器。一座不折不扣的移动要塞。

CUNTON



▲《前线任务Online》中U.S.N.方的大型机动兵器。外形酷似蜘蛛。

NUMSEKAR



▲《前线任务5》的机体。擅长格斗战。

STREGA



▲《前线任务Online》U.S.N.方的机体。是一架上级者用的座机。

ZELT

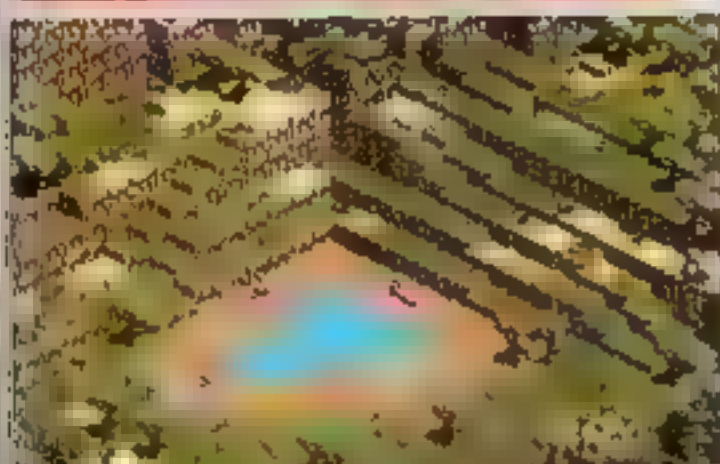


▲《前线任务4》中爱克的爱机。擅长执行空战与支援任务的职业用机体。

新剧情、新地图公开

既然有了新角色和新机体的加入，新剧情和新地图也自然是少不了的。玩家可以好好品味围绕罗伊德、格伦等角色展开的中心事件，加深对系列游戏的理解。

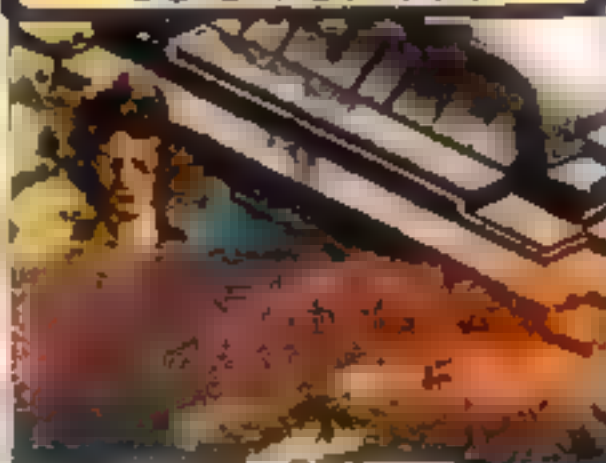
美丽的花园



▲哈夫曼岛上少见的漂亮场所，只可惜这乱花满开的世外桃源也终究会变成机械搏斗的修罗场。



梅尔河大坝



▲风景如画的此地让同伴们赞叹不已，然而对于罗伊德来说，这却是与卡莲充满回忆的地方。

◀对于两军来说都是战略要地的大坝，守卫这里的人会是誰呢？

坂田建筑群



▲这里也会出现特定剧情。

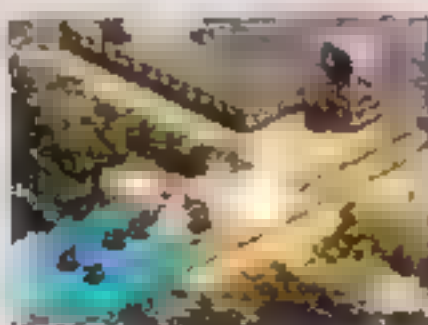
NDS版基本系统

本作的基本游戏模式是回合制的战棋游戏。游戏中的角色们会驾驶各自的机体在地图上移动，并进行攻击、回复等行动。当玩家对我方机体全部下达完指令后，行动权将交给敌方，如此反复交替，直到达成胜利条件。

战前准备



▲玩家可以用各个部件自由装配实用的机体。



▲首先需要在地图上移动。

战斗中

▼选择武器进行战斗。



▲能够对机体的特定部位攻击是系列的一贯特色，由此在武器的选择上也非常讲究。

几乎所有操作都可以用触控笔来完成

触控笔在本作也可大显身手，移动、选择攻击对象、选择菜单指令等操作都可以利用触控笔完成。不过体贴的是，本作中对触控笔的使用并非强制性的，玩家可以在触控笔和按键的两种操作方式中选择适合自己的。

▶对于游戏中字体较小的选项，系统会在一旁准备了放大的“OK”图标，以便玩家点击。



世界树迷宮

世界树迷宮
世界树迷宮

◆ ◆ ◆ ◆ ◆
◆ ◆ ◆ ◆ ◆
◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Vol. 45 P44 Vol. 55 P66



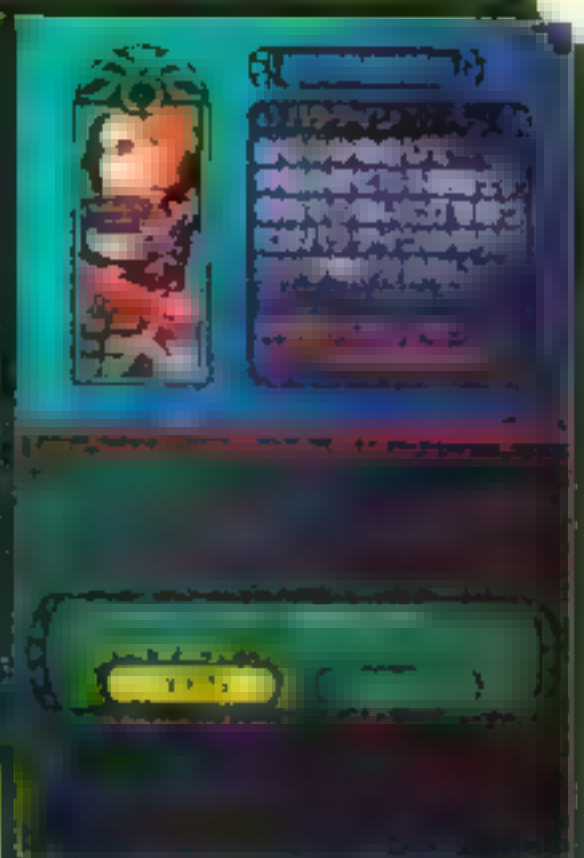
由A.L.B制作的这款《世界树迷宮》有着令传统核心玩家们欢喜的游戏内容，而在人设方面却又清新可爱，让玩家也对它倾心。在发售前，这款原为迷宮类RPG的文字+程式突然得到了大幅度提升，它会脱颖而出成为NDS上的又一部黑马吗？答案很快就会揭晓。

文 雷伊 美编 澄香

在公会登录冒险者



在公会中，玩家可以登录冒险者的资料，编成战斗队伍。在登录冒险者时，玩家可以自由设定冒险者的名字、职业和容貌。



▲在登录完冒险者的容貌后，登录完毕，冒险也就正式开始了。

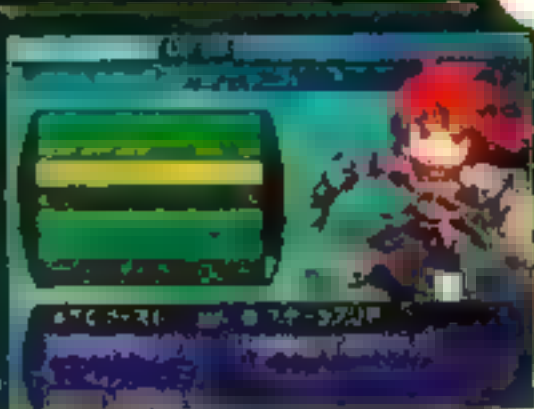
引退 冒险者离开公会，同时带来优秀的新人
休养 可以重新分配技能点数，不过等级会下降10级
抹消 将冒险者的情报完全抹去

新的职业造型



自由决定战斗队伍

本作的魅力之一在于队伍的编成。玩家最多可以登录20名角色，编成一支由1~6人组成的战斗队伍。游戏中的职业多达9种，并且每种职业都有4种截然不同的容貌，因此就算在队伍中有相同职业的角色，只要容貌不同，依然不会有重复的感觉。游戏中的职业非常丰富，你会选择什么职业呢？



战斗系统

本作中的敌人大多都是在迷宫中行走时随机遇上的。不过有种敌人不一样，每当我方同伴移动一步或者在战斗中经过一个回合，它们就会行动一次。这种特殊的敌人被称为F.O.E(Field On Enemy)。在《掌机王SP》第45辑中我们已经为大家简单介绍过这种强敌。玩家可以在地图上确认O.E的位置和动向。如果碰上它们就会直接进入战斗。另外，由于在与普通敌人战斗时每过一个回合O.E就会向我方逼近，如果战斗拖得太长，当O.E碰到队伍时，它们就会以乱入的形式加入战斗。

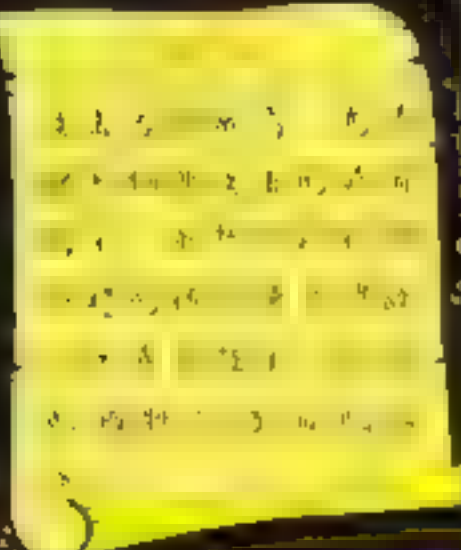


▲不断逼近的F.O.E最终乱入了战斗，这是一种对我方非常不利的局面，应该尽量避开。



▲F.O.E在地图上以紫色图标显示，如果碰到就会进入战斗。

▲与F.O.E战斗时会有特殊的过场画面。



战斗指令中有一项为“BOOST”，这是一项令技能得到强化的特殊指令。虽然目前其发动条件还不明朗，不过可以肯定的是它和人物头像下方的那条槽有所关联。

▶发动BOOST后，可以使技能效果得到提升。

令人兴奋的3D迷宫冒险

本作的最大特色之一就是玩家能够亲自在NDS的下屏上绘制地图。画面右上方有铅笔、橡皮擦等的图标。地图上事先已分隔好了很多小格子，一个格子代表玩家在迷宫中所行走的一步距离。使用铅笔可以画出通道的墙壁，使用橡皮擦可以为地板涂上颜色。如果画得不满意还可以用橡皮擦把画过的东西擦去。

▲实际画起来非常简便，能够轻松掌握。


◀如果进入一个新的版面，下屏上也会出现新的地图画纸。

拥有弱化敌人和封印敌人特定能力的技能，是一种非常诡异的职业。虽然战斗能力一般，但可以利用上述技能来支援整个队伍。

非常擅长由炼金术带来的属性攻击，是队伍中类似于魔法师的角色。在游戏的初期，其强力的属性攻击将是队伍的重要战力。此外，类似于迷宫中出现的魔法等辅助性魔法也非常实用。

下屏的右侧有很多图标，包括楼梯、门和宝箱等等，种类繁多，这些都是可以配置在玩家自己的地图上的。而配置方法也十分简单，只需选择这些图标，将它们粘贴到地图上去即可。一些已经不需要的图标，可以将它们拖入右上的垃圾箱中处理掉。

宝箱 门 楼梯 采集点



随手做摘要

在制作地图时如果有需要，可以做摘要。方法非常简单，只要点击摘要图标，将其贴到地图上就可以了。这样一来，做摘要的地方其左上就会有一个红色的三角形图案表示。点击红色三角形就可以查看摘要。



▲地图的尺寸也可由玩家自由更改。

▲有一些重要的场所做摘要，就可以保证万无一失了。




角色二处在卡可以使用魔法队在宝物的辅助技能除了可以攻击我方角色外，还可以对敌方造成伤害，此外，还可以解除敌方的强化技能。

用魔法书和魔法敌人，可以攻击和封印敌人的高手。虽然在攻击力方面非常普通，但如果和其职业合理搭配的话，也可以发挥相当重要的作用。

三国志大战

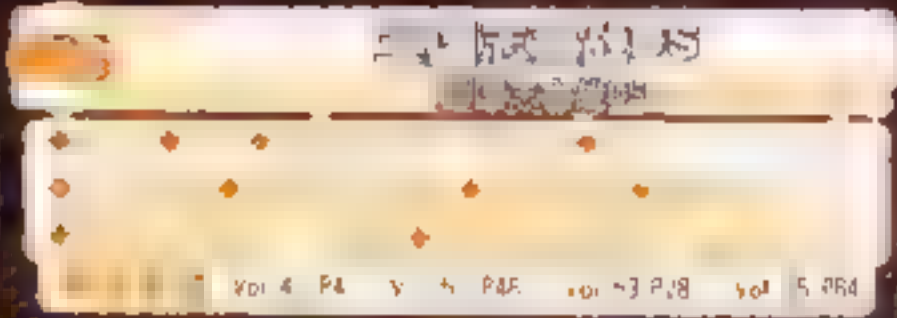
孙坚

人设: 梦路奇梦路

在这次的报道中,我们将为大家介绍一下游戏中武将的交换流程和邂逅通常对战等要素。另外还将介绍游戏中的各位主要武将。《三国志大战DS》马上就要与大家见面了。本次报道也将是这款游戏的最终报道。敬请期待我们以后为大家奉上的完全攻略吧。

文: 雷伊

美编: 澄香



武器交换

本作中的武将卡多达300枚以上。要将它们全部收集需要花上相当长的时间。不过,如果能和好友们交换武将卡,就可以大幅度缩短武将卡全收集的进程。游戏中相同种类的武将卡可以重复取得。所以如果手头有重复的武将卡,就毫不犹豫地将从朋友处交换回新的卡片吧!

孙策

人设: wolfline

交换申请 受理

首先要进行武将卡交换的申请和受理。如果选择“交换受理”的话,玩家手中的NDS就会变成母机等待子机发出的交换申请。如果周围已经有其他母机,则只要选择“交换申请”即可。



▲如果选择“交换受理”,该台NDS就会成为母机。

孙权

人设: 风间音太

交换武将选择

如果搜索到交换对象,就可以开始选择要交换的武将了。在这个步骤中还可以确认武将卡的情报并对卡片进行排列。

▶武将卡的正反面都可以进行阅览。



三 确认交换对象的卡片

在确认完毕我方要交换的卡片后，就要等待交换对象决定其准备交换的卡片了。如果交换对象确定了自己要交换的卡片，我方也可以对其卡片的能力进行确认。



▲如果对交换对象交出的卡片没什么不满，就可以触摸决定键确定交换。

四 交换成功

交换双方都没有异议后交换成功。即使不同珍贵等级的卡片之间也可以无等级限制地进行自由交换。不过交换卡片时只能一张对一张地来进行。



▲交换成功，取得了新的武将卡。

不过交换卡片时只能一张对一张地来进行。

邂逅通信

本作除了可以利用NDS的无线通信功能和Wi-Fi功能进行对战外，还可以通过邂逅通信机能和不相识的陌生人进行简易对战。对战的规则非常简单，游戏中存在着枪兵克骑兵，骑兵克弓兵，弓兵克枪兵这样的相克关系。只要在5次兵力对碰中取得较多的胜利，那么其军势就会得到提高。只要带着启动《三国志大战DS》的主机外出，如果在路上碰到同样开启这款游戏的陌生人，就会立即进入邂逅通信对战。当然，邂逅通信对战胜利后同样可以取得武将卡。

骑兵

枪兵

弓兵



一 部队编成

能够选择先锋、次锋、中坚、副将和大将的兵种。配置兵种时是要考虑3个兵种之间的平衡还是重点强化某个兵种完全由玩家自己来决定。



▲兵种之间的相克关系是胜负的关键。

二 遭遇敌部队

在外出途中遇到同样设定了邂逅通信的玩家。此时如果NDS处于打开状态的话，需要先触摸一下屏幕进行确认。如果NDS是闭合的，则无需确认就能立刻进入对战。



三 决定胜负

根据配置兵种间的相性决出胜负。如果相同的兵种相互遭遇，则会打平。



▲在5次对碰中胜利数大于失败数，取得了对战胜利。

四 取得战利品

邂逅通信对战取得胜利的话，就可以随机取得武将和战器。而即使在对战中战败了，也不会有任何损失。为了取得珍贵的武将卡，反复挑战是必须的。

▶战斗胜利后除了可以获得武将卡外，还有一定几率获得战器。





『聖剣伝説』シリーズ
全編解説 15-16-17巻目

Vol. 49 P67 Vol. 54 P12 Vol. 55 P60

本作是“《圣剑传说》系列”即将在NDS平台登场的最新作品。世界观和《圣剑传说3》一致，而故事则是发生在3代的19年前。虽然有着如此多的羁绊，但全新的即时战略式的游戏方式让本作与系列前作间产生了明显区别。每分每秒都在变化的战场充满了紧张与刺激。NDS的触摸屏对于RTS类游戏的操作手感也堪称仅次于键盘。唯一值得担心的就是同屏单位过多而产生的画面拖慢问题，希望厂商能够在实际游戏中进行系统优化，以便玩家顺利游戏。

文 胧月 美编 澄香

调查兽人王国的强行侦察部队

比丹王国派遣到兽人王国境内的特种侦察部队，包括主人公罗杰在内一共有5名角色组成，除了前面几次已经详细介绍过的罗杰、尤利艾鲁、久加和特凯利外，还有一名英姿飒爽的女性。

她蕾米娅

侦察部队中惟一的女性，擅长以剑术战斗，是非常值得信赖的伙伴。不过因其性格较为冲动，所以被称作“会走路的地雷”。



系统

游戏的基本流程分为剧情和战役两大部分。剧情在推进过程中会不断发生矛盾事件，接着切换进战役部分，完成后可以继续剧情，如此推进。在上一场战斗里召唤出的怪兽会在下一场战斗里被重新配置，每次都要重新布阵。不过获得的道具可以在战役里得到继承，随着流程的推进，可供玩家召唤的怪兽会越来越多，游戏的战略性也会随之提升。



▲剧情部分和战役部分的交互进行。



比丹王国

比丹座落在南海孤岛上的古王国。军方将罗杰五人派遣到兽人王国执行调查任务，却又因为某些原因对兽人王国发动了闪电般的侵略，主角一行立即处于两难的境地。比丹王国里到底发生了什么，这次矛盾重重的侵略背后到底隐藏了什么秘密，这些真相都要等着玩家去探究。



比丹王国年轻的国王，年纪与罗杰相仿的他似乎过去和罗杰颇有交情。为人性格自由奔放，思想幼稚而责任感淡薄。孩子般性格的他以战争和牺牲为乐，实在称不上是贤明的君王。

阿奈斯



コリエル

セレストン



巴吉莉奥丝

比丹王国的强气女将军，出身自祖辈历代都是将军的豪门。从小接受严苛的军人教育。虽然非常年轻，但拥有超自然的力量和优秀的指挥能力。面容被假面所覆盖 几乎没有人见过她的真面目。有传闻说她和尤利艾鲁之间有着某种特殊因缘……

おとなしく投降しろ。
俺まで戦うとは言わん。
ごぶんな。

エル

バジリオス將軍

赛雷斯琪



比丹军的将领，是一名尽忠职守的军人。为人乐观洒脱、与尤利艾鲁和巴吉莉奥丝将军是故交。

特殊兵种

本作中的兵种单位缩写为“MOB”，除了以前介绍的六种基本MOB外，

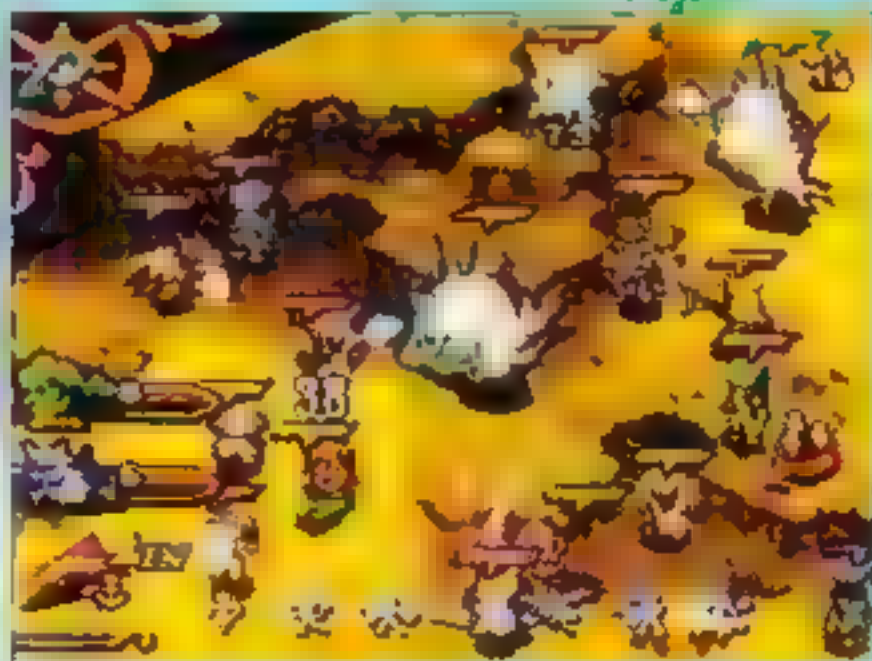
本作还存在着特

殊MOB。特殊MOB完全跳出

兵种克制的圈子之外，无论对付什么样的敌人都轻松自如，是非常强大的单位。当拥有特殊MOB建筑后，就可以召唤魔工兵器。该兵器无论射程还是威力都绝对可令人放心，如何将它们运用得当也极为考验玩家的战略意识。



▲要想召唤特殊MOB，就必须拥有专用的召唤房间。



超能力技能

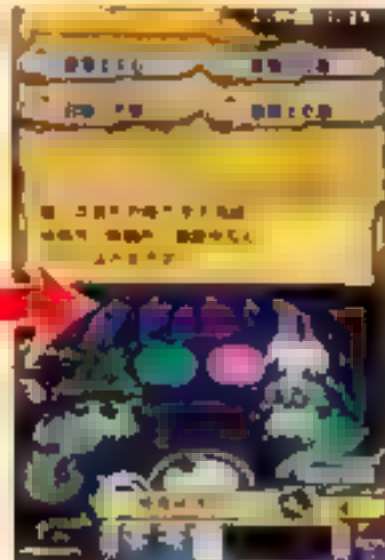
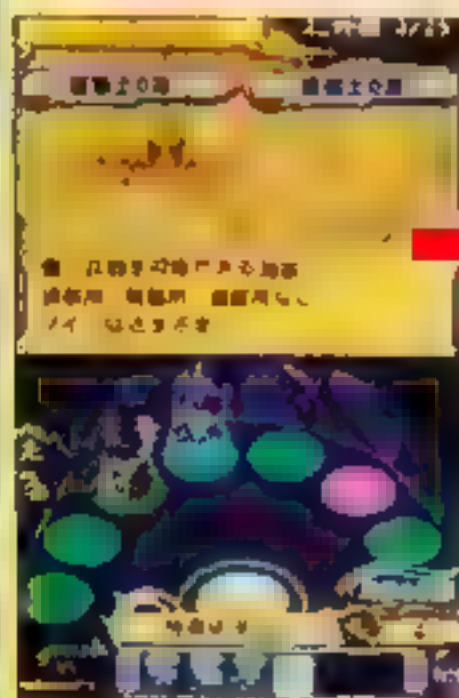
所谓超能力，是玩家能够操作的人类角色以及敌方的干部级角色所拥有的特殊技能。这些技能分为两种，分别是战斗技能和辅助技能。拥有战斗技能的单位出击时，会给予邻接5格以内的单位以战斗效果加成，而辅助技能则不会受到出击与否的限制。考虑到这两种技能的特性，哪些单位出击，哪些单位待机也是留给玩家考虑的战略问题了。

▶ 战斗技能的有效范围是该单位的邻近5格内。



尤利艾鲁的待机辅助技能

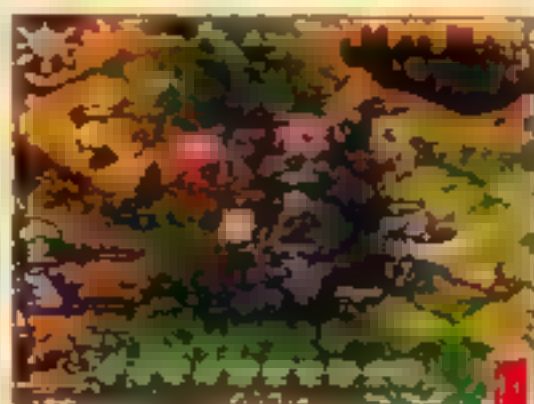
如果让尤利艾鲁待机，就可以降低我方建造战斗设施的消耗。比如特殊MOB建筑，在通常情况下建造时需要6块盖亚之石，而在此项技能的辅助下只要消费5块便可建造了。



▲建造消耗立刻减少。
▲尤利艾鲁可以发动“建筑士之心”的技能。

久加的战斗技能

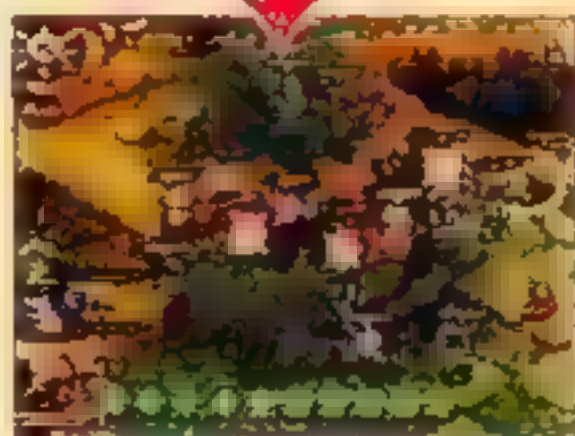
让久加参与战斗，便可发动战斗技能“激攻阵”。



该技能可以让周围5格以内的所有同伴攻击力上升50%，可以让我方瞬间拥有先天的战斗优势。

▲久加的周围密密麻麻地挤满同伴。

▶ 附近所有人员的攻击力上升50%，摧枯拉朽地打倒敌人吧！



のだめカンタービレ



在年末大作频繁公布之际，这款不起眼的音乐游戏却也吸引了不少动漫爱好者的关注。本作改编自超人气少女漫画《交响情人梦》，原作在日本有着1900多万本的销量，而且作品还在2006年底拍成了日剧，一经播出就广受好评。

交响情人梦 (音乐)

©宝岛音乐-音乐

在 NDS 上的交响之梦!

原作简介

主人公野田惠是一个超级迷糊的音大学生，主修钢琴的她有着能够听过一次的音乐就能完全弹奏下来的能力。虽然其糟糕的生活习惯让所有人对她敬而远之，但她天才的钢琴能力还是吸引了被公认为校园白马王子的千秋真一，于是发生在两人之间的校园喜剧故事就这样上演了。



游戏除了可以让你享受与千秋真一等性格各异的角色对话的乐趣外，最重要的就是美妙的交响音乐演奏会了。角色间有趣的话语以及美妙动人的交响乐演奏都能让你在游玩中充分感受到原作的魅力。

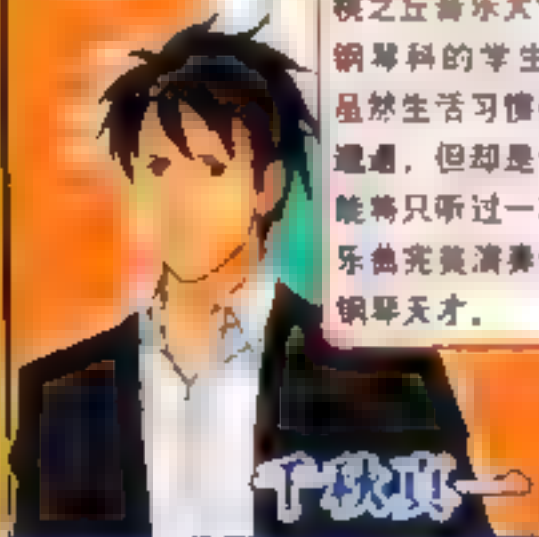
在千秋王子的指挥下奏出美妙的旋律!

人物介绍



野田惠

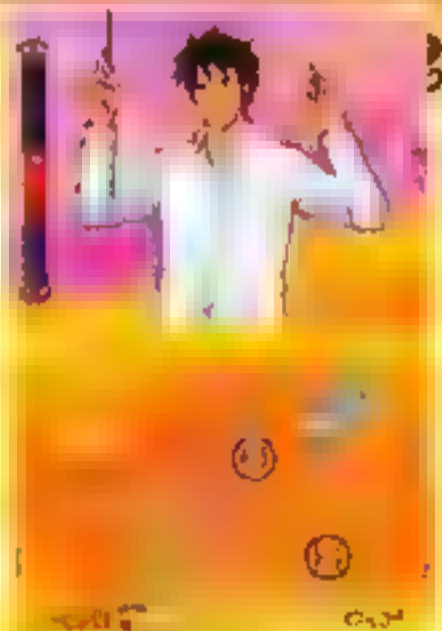
桃之丘音乐大学钢琴科的学生。虽然生活习惯很邋遢，但却是个能够只听过一次乐曲完美演奏的钢琴天才。



千秋真一

擅长多种乐器的完美主义者，虽然就读于钢琴科但实际上的梦想却是成为一个指挥家，因为外表与能力都很完美，因此被人称为“千秋王子”。

本作的音乐游戏部分是利用触摸屏来玩的。在游戏画面中会出现红色和蓝色的两种音符，红色音符会随着音乐节拍从画面的左边向右边移动，而蓝色的则是从下向上移动，当两种音符交汇在一起时用触控笔点击即可奏出音乐。看起来十分的轻松简单，那么就让我们一起随着千秋王子的指挥来演奏吧。



▲当连续演奏出美妙的音乐时，消去音符的标志就会变成彩虹色的，看千秋王子的脸上也露出了满意的表情。

当这两种音符重合时就能奏出美妙的音乐。

2006 年 掌机 汉化 报告书

随着NDS和PSP的进一步普及，掌机游戏迎来新一轮的流行趋势，越来越多的玩家成为了掌机玩家。而汉化者们也在过去的一年中逐渐成长，无论是从GBA时代就开始活跃在汉化界的前辈，还是NDS和PSP时代加入汉化界的新人，都不遗余力地为汉化事业奉献着自己的一份力量，于是，三大掌机的游戏汉化齐头并进，不论是NDS玩家，还是PSP玩家，甚至是依旧只有GBA的玩家，都可以继续享受中文游戏带来的快乐。越来越多的掌机汉化游戏来到了玩家的游戏中。

另一方面，官方汉化游戏却呈现出不相上下的格局。神游方面，虽然推出了《勇者斗恶龙》系列，但IDSL在国内的汉化工作，在2006年似乎没有进展。除了情人节的《模拟人生》之外，整整一年的时间里，没有一款中文游戏发布，甚至连IDSL上市时都没有游戏一起推出。而PSP方面，虽然索尼在2006年有在中美大陆推出PSP的打算，但是SCE却在香港和台湾地区发售过

新年伊始，我们要照例盘点刚刚过去的2006年的汉化界。和以往一样，2006年的汉化界，掌机游戏依然扮演着举足轻重的角色，GBA、NDS和PSP的汉化势头也是不相上下。当然，这一切的最大受益者无疑是我们玩家。接下来，就请各位读者跟随笔者一起回顾这个刚刚过去的2006年的汉化界吧。

款中文游戏，尤其值得一提的是《天地之门》和《乐门乐可》两款游戏的官方中文版。前者和日文版



同一天发售，后者更是直接在游戏内容中加入了简体中文和繁体中文在内的多国语言，让玩家可以直接在游戏中切换语言。

当然这样的对比对神游并不公平。在大陆游戏市场的国内游戏市场，先铺开硬件市场，让大家认识到行销的优势也未尝不是一种正确的选择。同样，即使PSP和PSP游戏不多，但是，先让的范围毕竟有限，而且大都是进口，我们也不得不承认。这样的前提下，民间汉化对广大玩家的重要性不言而喻。下面就让我们一起回顾一下2006年的汉化界，究竟有哪些汉化游戏发布，又有什么样的事件发生。

1月

元旦当天，GBA上《超级机器人大战OG1》的修正版发布，在收集了玩家们的BUG汇报后，项目组为大家带来了一个完美的《OG2》，这也是元旦期间唯一发布的一款汉化游戏。

20~23日

PGCC汉化组在加入了恒星月等新力量后，连续发布了两款GBA汉化游戏，分别是《格斗之王EX2》的汉化测试版和《人生电脑大冒险》的一个汉化版，而这两款GBA汉化游戏的发布也基本宣告了PGCC汉化组结束GBA游戏的汉化，转型致力于NDS汉化的开始。

28~30日

随着春节的到来，一系列掌机汉化游戏发布，首先是在除夕夜，也就是1月30日晚发布的NDS游戏《生化危机4》的中文汉化版v0.9，在当时NDS汉化游戏还处于起步阶段，《生化危机》这种高人气作品的汉化更加显得弥足珍贵。而且为了保证港台地区的玩家也可以玩到中文版，PGCC除了准备必不可少的简体版，还特地发布了一个繁体版来满足玩家的需要。

正月初一，TGB汉化工作室也带来了他们的新年礼物——《龙珠大冒险A》的中文版，随后的1月30日，由网友dc980借鉴TGB《龙珠大冒险A》中文版补丁制作的另一款《龙珠大冒险》的汉化版诞生了，虽然技术上不及TGB版，但是dc980在剧情上下了不少工夫，也是值得一玩的。

由于春节赶在了1月底，所以不少好游戏都选择在这一时期发布。和月初的颓废相比，月底的汉化游戏大爆发也算让玩家在春节期间乐趣多多，而这一阶段的NDS汉化消息也是接连不断，虽然没有很多正式作品的发布，但是似乎次世代掌机的汉化正在逐步进入一个全新的阶段，但是相对而言，这一个月PSP汉化游戏在民间尚未受到足够的重视。



2日

NDSBBS论坛的注册会员们最近被发疯了《口袋赛车》汉化测试版，难能可贵的是，本作的汉化完全依靠不败之神的一己之力，所以，前作汉化的样貌并不美观，甚至还看到了乱码的情况出现，这次不败之神也在一定程度上对游戏进行了美化。

5日

TGB汉化组在这一天发布了GBA上《模拟人生》汉化版试玩版，虽然游戏本身看戏就不多，但是到了玩家自主汉化版的层面之后，该汉化作品的发布更加意义非凡——因为这是已故个人汉化者大蛇生前未能完成的最后一款汉化作品，为了体现对逝者的尊敬，TGB也特地在同时放出的汉化海报上醒目标注了“大蛇汉化组”字样。

12~14日

随着“情人节”的临近，系列知名汉化组也在这一时段忙碌起来，除了之前个人博客上发布的《超级马里奥》汉化版外，当天的《超人特遣队》繁体汉化版（天使汉化组汉化）、《E.T.外星人》汉化版（阿瓦加汉化）、《阿瓦加》汉化版都是汉化界极具特色的作品，而情人节当天，集结了汉化界众多力量V社的《第六次超级任天堂时代》繁体汉化版终于发布，这对于玩家来说的确是个惊喜。此外，在13日，网友还以幽默方式恶搞汉化的GBA游戏《真·三国无双》的汉化版开发布在网上与大家共享。

24日

虽然汉化界在大多汉化爱好者同时发布的《宇宙堡垒》的繁体版（天使）和简体版的发布，天使则发布了繁体版。

2月

3月

2月的汉化界再次成为GBA汉化游戏的独角戏，当然这也几乎是GBA汉化游戏最后一次独挑大梁的演出。接下来的日子里，PSP和NDS的汉化游戏日渐丰富。

3日

这一天，知名汉化组发布了《口袋赛车》汉化版试玩版，难能可贵的是，本作的汉化完全依靠不败之神的一己之力，所以，前作汉化的样貌并不美观，甚至还看到了乱码的情况出现，这次不败之神也在一定程度上对游戏进行了美化。

4日

TGB汉化组在这一天发布了GBA上《模拟人生》汉化版试玩版，虽然游戏本身看戏就不多，但是到了玩家自主汉化版的层面之后，该汉化作品的发布更加意义非凡——因为这是已故个人汉化者大蛇生前未能完成的最后一款汉化作品，为了体现对逝者的尊敬，TGB也特地在同时放出的汉化海报上醒目标注了“大蛇汉化组”字样。

14日

NDSBBS论坛的注册会员们最近被发疯了《口袋赛车》汉化测试版，难能可贵的是，本作的汉化完全依靠不败之神的一己之力，所以，前作汉化的样貌并不美观，甚至还看到了乱码的情况出现，这次不败之神也在一定程度上对游戏进行了美化。

15~31日

随着“情人节”的临近，系列知名汉化组也在这一时段忙碌起来，除了之前个人博客上发布的《超级马里奥》汉化版外，当天的《超人特遣队》繁体汉化版（天使汉化组汉化）、《E.T.外星人》汉化版（阿瓦加汉化）、《阿瓦加》汉化版都是汉化界极具特色的作品，而情人节当天，集结了汉化界众多力量V社的《第六次超级任天堂时代》繁体汉化版终于发布，这对于玩家来说的确是个惊喜。此外，在13日，网友还以幽默方式恶搞汉化的GBA游戏《真·三国无双》的汉化版开发布在网上与大家共享。

似乎每到3月，汉化界就会进入一个暂时的倦怠期，而这往往是暴风雨前的寂静，2006年也没有例外。接下来的日子里，NDS和PSP的汉化迅速崛起。

1日

TGB汉化组在这一天发布了GBA上《模拟人生》汉化版试玩版，虽然游戏本身看戏就不多，但是到了玩家自主汉化版的层面之后，该汉化作品的发布更加意义非凡——因为这是已故个人汉化者大蛇生前未能完成的最后一款汉化作品，为了体现对逝者的尊敬，TGB也特地在同时放出的汉化海报上醒目标注了“大蛇汉化组”字样。

5日

GBA上同人中文游戏《人知之知章 圣邪的意志》发布了更新版，在14版距离前，版13版发布已经时隔近一年之久。

14日

当天14时，GBA上《最终幻想 V Advance》的汉化版如期发布。应该说作为GBA上当时为数不多



4月

的几款大作之一，汉化者们的完成速度还是相当快的，而为了汉化，专门成立的F4A汉化组从“游戏汉化乐园”“天行网”和“PGCG汉化组”同时招募了多名主力成员，他们为了一个目标而通力合作，并最终顺利完成。

22日

当天有两款GBA的汉化游戏放上，分别是《数独Advance》完美中文版和《桃太郎申猴3 打造黄金卡组》汉化版，前者由Mooe和PGCG汉化组合力完成，后者则由网友“XDE”汉化。

30日

PSP上最卖座的游戏《怪物猎人 携带版》的汉化消息从3月底便开始流传起来，而游戏的第一个测试版则在4月30日发布。虽然这一版发布的主要目的在于收集BUG和征求玩家意见，但是却得到了玩家们最大的支持。NDS方面不甘示弱，PGCG汉化组在这一天发布了《龙骑士 炎解 找茬博物馆》简体中文汉化版。

随着PSP在国内的人气与日俱增，PSP的民间汉化游情报也越来越多，尤其是像《怪物猎人 携带版》这样优秀的作品能够早早被汉化，的确是非常振奋人心的事情。这也是年内第一次出现了一月内3个掌机平台同时有汉化作品发布的良好局面。

1日

天一游戏网和天大家网各自发布了两款NDS上采用即时回合制战斗的中文游戏——《007 末日帝国》中文版以及《数独暴龙》汉化版。前者是款动作射击类的游戏，后者则是一款益智类的中文益智游戏。过了一天，天一游戏网又在E2建立的“游戏汉化区”发布了《超级英雄战士1》的PDA汉化版。

7日

PDA汉化组发布了PDA游戏《新英雄》的汉化版，虽然是一款冷门的作品，但在PDA上本作以原创的剧情吸引了不少玩家，人气颇高。

9日

PDA汉化组还发布了PDA游戏《新英雄 怪兽之王》的简体中文汉化版。由于这款游戏本作在PDA上还未正式上市，借助网络的力量，我们甚至先于日本玩家玩到了这款新游戏。而这款游戏如此热门的大作。

23日

游戏汉化联盟放上了GBA的中文游戏《口袋明珠》，这款游戏实际上就是《口袋妖怪卡片》的汉化版。随后PGCG放上了《新超级马里奥兄弟》的修正版，解决了游戏中出现穿帮等问题。

31日

CNC汉化组的网友“小雅”发布了PSP游戏《凉亭生》的汉化版。

5月发布的游戏不多，但是少而精，况且汉化信息也不少，这个月汉化者们在全力以赴地进行手头的工作，因此，才在接下来的6月让汉化游戏大爆发。

2日

保持者《数独Advance》的PGCG汉化组又为玩家们献上了一条精美的汉化大餐，《数独Advance》的繁体两个中文版本也一并发布。至此在PDA上汉化作品的优势更加明显。

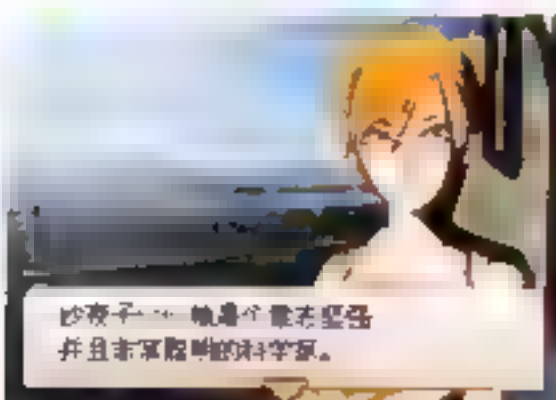
3日

GBA上的一款新游戏《快打足球》赶在世界杯之前发售，而这款游戏才吸引了众多汉化者的目光，由NIT-MAN和level0联合汉化的《快打足球》简体中文汉化版发布。几乎是在同一天，E2的StrangerK也发布了该游戏的另一个汉化版本，译名叫做《欢乐足球》。

更激动人心的是，这一天还发布了PSP玩家期待已久的《怪物猎人 携带版》的中文正式版，汉化者两个月的努力换来了这款游戏汉化的大功告成。

7日

TGS汉化工作室组长yeyezai在他的个人BLOG中放出了在日本最受欢迎的超人气热卖NDS作品《成人脑力锻炼》的初图版汉化补丁。



6月

10日

EZ论坛注册会员RTALES代替汉化者“林光”，发布了GBA上另类游戏《RF制造》的汉化补丁，用中文的《HP3工具》制作属于自己的中文游戏相信别有一番乐趣。另外在这一天在国内有着超人气系列的《牧场物语》系列的NDS作品《牧场物语 精灵的驿站》的1.1汉化测试版也发布了。

12日

天空联盟发布了游戏《饿狼传说2003》的中文版，游戏人设采用了NGPC版《KOF 98》的两头身角色，应该是国内厂商的作品。

17~18日

人花的《人妖之印章 封印之翼》完全汉化版发布，这是原定2005年与GBA上其他两作同期发布的汉化版，但是因为种种原因而延迟。TGBUS论坛的热心网友fcq又一次发布了他个人DUMP的GBA D商汉化游戏《口袋妖怪 钻石》的汉化版，实际上本作就是GBA游戏《携带电宝》的汉化版。Moonie则在18日发布了NDS上《动物管理员》的文本汉化版。

热热闹闹的6月很快就过去了，NDS汉化游戏已经逐渐走向成熟，那些自掏腰包为大家DUMP中文游戏的网友也值得我们感谢。

12日

《战士斗球》汉化组发布了汉化补丁，在GBA上这款游戏的基础上，把游戏上修改了，使得游戏在GBA上运行流畅。

15日

《口袋妖怪 钻石》汉化版发布，这是汉化组在GBA上发布的第一部作品，实际上就是GBA D商汉化版的内部导入了NDS版，而游戏的第五卷仍在汉化中。

22~23日

《口袋妖怪 钻石》汉化版于22日在TGBUS论坛首发，并在28日进行了更新。NB汉化组也发布了《口袋妖怪 钻石》汉化版，在27日发布，但是由于种种原因推迟到了23日。同时，天空联盟为大家带来了《口袋妖怪 钻石》汉化版。

27~28日

人花的《人妖之印章 封印之翼》汉化版发布，本作是GBA上第一部完全汉化作品。28日，NB汉化组发布了《口袋妖怪 钻石》汉化版，这是汉化组在GBA上发布的第一部作品，实际上就是GBA D商汉化版的内部导入了NDS版。

31日

EZ论坛会员fcq在27日“已在”游戏文化区”发布了让他个人汉化的GBA游戏《口袋妖怪 钻石》的汉化版。

7月是汉化游戏高产的月份，大量NDS和PSP汉化游戏发布，实际上大多都处于测试或者是不完善状态，但是两款次世代掌机已经开始显示出替代GBA在汉化界地位的势头。

5日

网上出现了NDS游戏《口袋妖怪 钻石》的汉化版，这是第一部完全汉化作品。5日，天空联盟发布了《口袋妖怪 钻石》汉化版，这是汉化组在GBA上发布的第一部作品，实际上就是GBA D商汉化版的内部导入了NDS版。

14~31日

天空联盟发布了NDS游戏《口袋妖怪 钻石》汉化补丁 字典版，CNGBA论坛会员kudokawon发布了PSP游戏《口袋妖怪 钻石》汉化版。天空联盟的金明也发布了GBA游戏《口袋妖怪 钻石》中文版的DUMP ROM。

整个8月的汉化界波澜不惊，大家也逐渐习惯了NDS和PSP汉化游戏取代GBA成为汉化主流，但是接下来的9月，汉化界却发生了灾难性的事件……



11月

14日

之前因故解散的PGCG汉化组于11月14日正式“复活”，并且为了庆祝这次“重生”，他们还特意为玩家准备了5个NDS汉化作品作为复活大餐。实际上最终发出了4作，当天发布了第一作《大战路DS》的汉化版。

21~28日

按照之前的许诺，PGCG汉化组于接下来的两个周，分别发布了《风内传说》汉化版和《红侠乔伊》汉化版，NDS玩家在经历了失望期后，迎来了新一轮的汉化游戏狂潮。

PGCG的重生是NDS玩家的福音，而TGB这个坚持了5年的汉化组也让我们感动，5年可以改变很多，但是汉化者们的那股精神却恒久不变。

1日

经过成功汉化过《胜利十一人9 银河版》的ePT，相的不懈努力，《PES 7》(A+1)欧版的汉化正式版补丁1.0发布，而汉化者们前一天晚上才点正式动工汉化，真的是兵贵神速。

2日

这一天PGCG汉化组和雷神汉化组联合汉化的PSP大作《圣女贞德》，第一时间对外推出了汉化测试预览版，此后又发布了测试预览版2。

5日

Y+Joy汉化组发布了PSP游戏《恶魔城 迷途的苏菲娅》的汉化版，游戏的素质自然无需多言，而由拥有丰富《恶魔城》系列“汉化经验”的skyjao操刀破解的汉化版更是自付一臂。

12日

这一天是PSP主机发售两周年纪念，雷神汉化组发布了他们耗时3个月完成的作品《侍魂的霸者 玉碎年代》的汉化版，同一天，由廖子勤 WakenSonny 汉化的GBA作品《卧虎藏龙》的汉化版在CNGH论坛上发布。

14日

这天，GBA游戏《龙珠Z 超人的遗产2》汉化版发布，由于当初在这作有两种版本的人物包翻译，汉化组为了照顾不同版本玩家的习惯，甚至专门推出了两种姓名的版本。

18日

著名汉化组发布了GBA作品《特洛伊克大冒险》的汉化版，同时图像+配套软件《随意拍》被PSP模拟器汉化人全汉化完毕，并放出了汉化预览版。

19日

在连续延期两天后，PGCG汉化组的“复活第四弹汉化游戏”《银河战士 猎人》终于在17月17日晚向发布。同一天，随着《WE10 11》日版的推出，相应的汉化版被PSP模拟器汉化人完全汉化网站联合汉化发布。

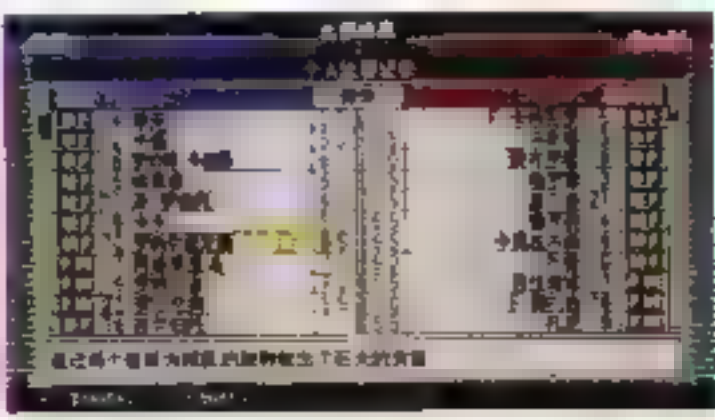
25日

圣诞节，NDS上的超人气作品“《任天堂》系列”相继发，该系列由Y+Joy汉化组带来。同一天晚些时候，A9VG汉化组在A9VG电竞部落发布了NDS游戏《超执刀》的圣诞特别汉化版。

12月

整个12月发布的汉化游戏相当之多，汉化者们的那股热情似乎在年底被完全被点燃，而玩家们也可以安心地和2006年的汉化界做出告别了。月末，Levelup网站旗下的APEX汉化小组成立，如今，他们已经带着第一款汉化作品和大家见面，相信在Levelup网站和玩家们支持下，APEX汉化小组会在今后的日子为大家奉上更多精彩的掌机汉化作品。

每个人的2006年都会有所不同，也许刚刚过去的一年有太多太多让你无法忘记，汉化者们同样经历了风风雨雨，但孜孜以求的精神却贯穿始终，无论如何，新的一年已经来临，在新的一年里，还有许许多多的事情等待着我们去完成，汉化者们同样也会不遗余力地为大家奉上精彩的汉化游戏，在此，小编希望每个玩家、每个汉化者在新的一年里都可以充实愉快地度过每一天。



2006 掌机软件 颁奖典礼

新年的钟声已经敲响，时光的车轮又留下一道深深的痕迹。伴着飞舞的雪花，我们迎来新的一年。首先，欢迎大家莅临2006掌机软件颁奖典礼，本次盛典依旧由ZJW TV进行现场直播，Levelup网站同步进行网上直播，欢迎大家通过手机短信的形式与我们互动。另外，本次典礼还邀请了《掌机王SP》诸位编辑，请大家以热烈的掌声欢迎他们的到来。小超也非常高兴能主持这场颁奖典礼，下面典礼正式开始。

最佳掌机

经过一年多的发展，PSP和NDS的软件逐渐成熟起来。众多优秀软件相继出炉，那么谁是2006年掌机软件当之无愧的王者呢？它就是DevHook。

DevHook

对应机种	PSP	作者	Booster
相关链接 《掌机王SP》第55辑《PSP热点新闻追踪》			

在PSP玩家中谈起DevHook可以说无人不知、无人不晓。从一年半前推出V0.1版开始，经过数次更新，现在DevHook已经成为PSP上最好的游戏引导工具。DevHook的使用非常简单，只要将游戏ISO文件拷贝到记忆棒指定目录即可运行。而且在运行过程中，和使用UMD光碟玩游戏没有任何区别，读取速度比UMD更快。最新版的DevHookV0.52对PSP游戏的兼容程度已经达到近乎100%。

除了能够引导游戏外，DevHook还能模拟PSP的高版本系统。DevHook已经和索尼官

方保持同步，可以模拟最新3.03版系统。用户能够在其中正常使用各种功能，包括听WMA歌曲、无线上网、遥控PS3、连接摄像头等等，不升级也能体验到新系统的魅力。另外，DevHook还有其他很多独特功能，比如读取压缩格式ISO、用333Mhz运行游戏，借助插件可以实现截图、金手指修改等实用功能。



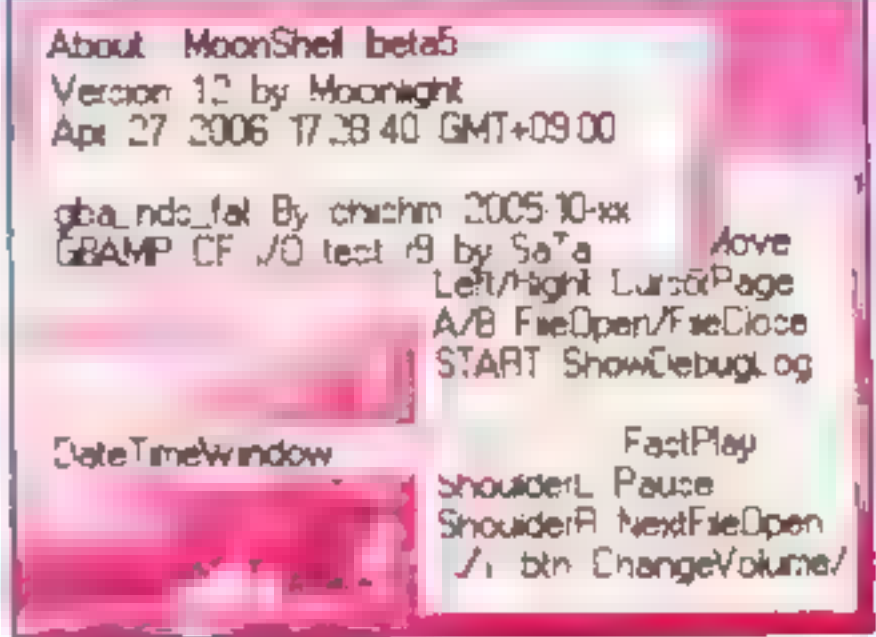
最佳掌机
软件排名

除了DevHook外，还有一款软件也十分优秀，它就是MoonShell。

MoonShell

对应机种	NDS	作者	Infantile Paralyser
------	-----	----	---------------------

如果问大家NDS必备软件是什么，相信很多人会不假思索地回答是MoonShell。利用它，我们手中的NDS俨然成为一部多媒体终端。从看电子书到听MP3，再到浏览图片和欣赏视频，样样皆能。这款NDS专用多媒体软件在2006年继续更新，作者不仅增加对更多媒体格式的支持，更在软件兼容性上下功夫。目前MoonShell已经支持市面上主流烧录卡，从M3到EZFlash4再到SC、Ewin2，是支持烧录卡类型最多的NDS软件。新版



MoonShell的操作方法也变得更加简单，只要用户将存储卡插入读卡器连接到电脑，然后运行电脑端程序选择所使用的烧录卡，程序即可自动生成NDS用文件并拷贝到存储卡中。另外，作者对视频方面进行了大幅度改进。新开发的DPG格式，采用更加先进的编码技术，生成的视频容量更小，清晰度更高。

最佳实用

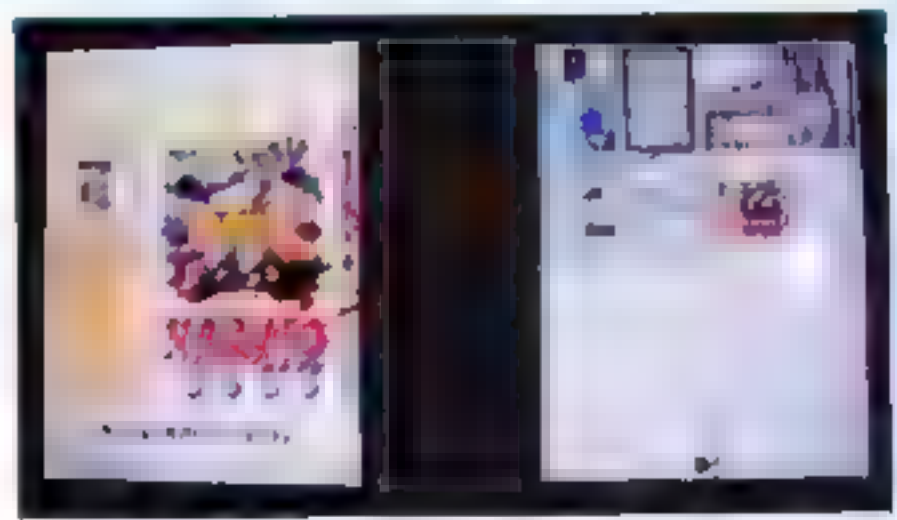
除了游戏外，掌机还能干什么？2006年最佳实用软件获我们颁发给Image Viewer。它充分利用了NDS的双屏特性，让NDS变为一本漫画书。

Image Viewer

对应机种	NDS	作者	Infantile Paralyser
------	-----	----	---------------------

相关链接 《掌机王 SP》第52辑《NDS软件新闻》

NDS似乎天生是为看书而设计的，将打开的NDS主机横过来，就好像一本翻开的书。而Image Viewer这款软件则能让NDS变为一本漫画书。Image Viewer的实质是款图片浏览软件，但作者却别出心裁的设计成为横向显示，从而让软件成为欣赏漫画的利器。Image Viewer的电脑端程序能够一次添加多个目录内的图片，NDS端程序则支持图片的



放大、缩小、缩略图显示等功能，甚至可以将一幅图片分割在两个屏幕中显示。在操作方面则更适合看漫画，用按键或者触摸屏可以很容易的切换到下一张图片。网上有很多下载漫画的地方，将其放到NDS上慢慢欣赏吧。

最佳实用
软件排名

还有两款软件的实用性也非常高，它们分别是IRShell和PMP Mod AVC，现在已经成为PSP必备软件。

IRShell

对应机种	PSP	作者	Ahman
------	-----	----	-------

相关链接 《掌机王 SP》第38辑《样样皆能 IR Shell使用教程》

要说PSP上功能最多的软件是什么，那非IRShell莫属。经过数次更新，IRShell已经从一款遥控器软件变为功能全面的系统软件。对于广大用户来说，IRShell的首要功能是截图，将游戏中精美的图片保存下来作为永远回忆是多么有意义的事情。IRShell的截图效果很好，截取图片时不会影响游戏的正常运行，也能截取其他软件运行界面或者PSP的系统界面。另外，IRShell还是一个文件管理



器，我们能够对文件进行改名、删除、复制、

PMP Mod AVC

对应机种	PSP	作者	Jonny
------	-----	----	-------

虽然PSP本身自带视频播放功能，但播放效果却非常拙劣。很多用户期待能够达到UMD光碟般的播放效果。PMP和PMP Mod的出现圆了大家的梦，可以播放480×272分辨率的视频，与UMD光碟比也毫不逊色。年中推出的PMP Mod AVC则是在PMP Mod基础上二次开发的视频播放器。PMP Mod AVC支持AVC编码格式的视频，并且播放的时候采用了PSP硬件机能解码，大大减轻了PSP CPU的负担。PMP Mod AVC还推出

粘贴等操作。iRShell支持插件，安装各种插件后，能实现PMP播放、PDF文件阅读等功能。iRShell还支持MP3音乐的后台播放，你可以一边玩FC游戏、看电子书，一边听喜欢的歌曲。如果发现对方的PSP中有好游戏、好软件，可以运行iRShell通过无线网络传输到自己的PSP中。最神奇的是iRShell能够通过无线网络或者USB接口读取电脑硬盘中的文件，让你的PSP存储容量变得无限大。

了支持字幕的版本，播放时能够外挂字幕文件。与老版PMP视频相比，PMP AVC视频体积更小，画质更好。再加上网络上越来越多的网站开始提供转换好的PMP AVC视频下载，让PMP Mod AVC迅速风靡起来。



最佳模拟器

PS1、CPS1、CPS2模拟器

对应机种	PSP	作者	NJ
------	-----	----	----

相关链接：《掌机王SP》第46辑《PSP热点新闻追踪》

当2006年7月份，NJ放出消息正在开发PSP用CPS模拟器时，无数玩家为此欢呼雀跃。的确，Capcom公司CPS1、CPS2基板上的很多游戏给人留下了太多回忆。从最初的《圆桌武士》、《名将》、《恐龙岛》到后来的《口袋战士》、《少年街霸3》，每一款游戏都让人印象深刻。甚至有人将两款基板誉为街机最强2D基板。NJ果真没有辜负玩家们的期望，到8月份，PSP用CPS1、CPS2模拟器PSPCPS1、PSPCPS2正式出炉，初期版本就有很高的模拟度。两款模拟器能够流畅运行绝大部分CPS1、CPS2游戏，声音正常，画面贴图基本没有问题。PSPCPS2中还使用了

当上世纪八、九十年代，我们站在街机前投币的时候，谁也不会想到今天竟然能把街机拿在手中玩。最佳模拟基软件将我们授予CPS1、CPS2街机基板模拟基PSPCPS1、PSPCPS2。

Cache技术，让PSP能分段读取ROM，达到更快的运行速度。最让玩家高兴的是，因为采用了部分电脑用Mame模拟器代码，PSPCPS1、PSPCPS2所使用的游戏ROM和Mame是一样的，只要将网上下载的ZIP格式的ROM拷贝到记忆棒中即可运行，而网上提供Mame用ROM的网站比比皆是。经过数次更新后，模拟器已经在画面和声音上趋向完美，2007年大家所企盼的是能推出联机版本



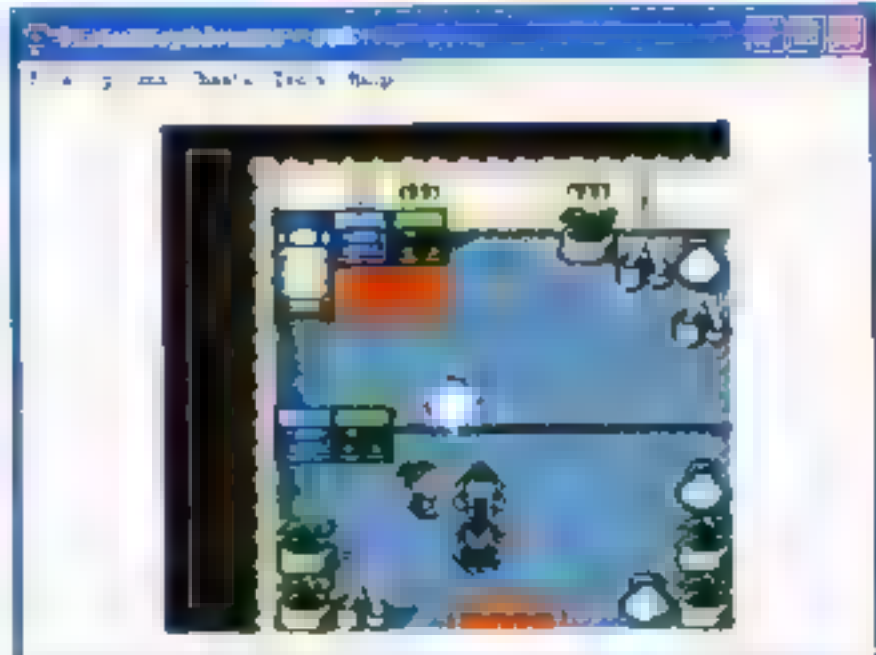
最佳模拟器 软件排名

还有一款模拟器软件同样值得我们注意,它们分别是Goomba Color、PicoDriveDS和GPSP。

Goomba Color

对应机种	GBA	作者	Dwedit
------	-----	----	--------

一直以来,GBA用GB模拟器Goomba只能显示黑白画面,即使转换的是GBC游戏,也见不到色彩。2006年初,在Dwedit的努力下,改进的GBA用GBC模拟器Goomba Color出炉了。Goomba Color能够将GBC的彩色画面完美展现在GBA屏幕上。Goomba Color



的模拟速度也非常高,可以运行大部分的GBC游戏,画面贴图基本正常,声音也很流畅。再加上高容量的烧录卡,将优秀的GBC游戏一网打尽吧。

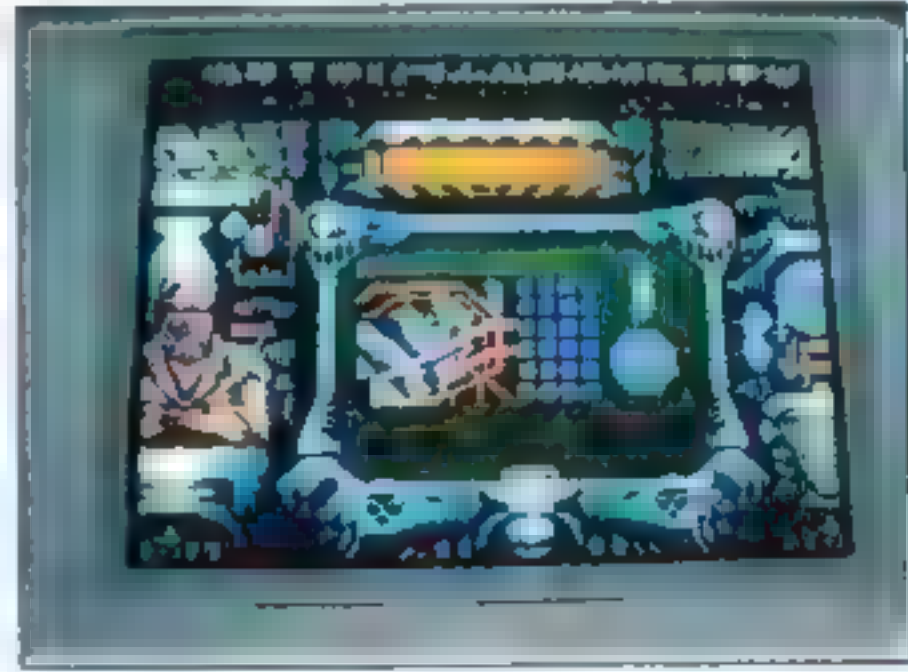
PicoDriveDS

对应机种	NDS	作者	Ryan FB
------	-----	----	---------

相关链接 《掌机王SP》42辑《NDS也玩MD PicoDriveDS介绍》

以动作游戏见长的MD主机在国内的占有率一度凌驾于SFC之上。而能在任氏掌机上玩MD游戏的意义非比寻常。在GBA上的MD模拟器遥遥无期后,大家只好寄希望于NDS。PicoDriveDS是大名鼎鼎的掌上设备用MD模拟器PicoDrive的NDS版,适用于外存储卡式的烧录卡,能够直接读取存储卡中的ROM。PicoDriveDS的操作非常简单,下屏显示游戏列表,选择后即可运行。因为NDS屏幕分辨率要小于MD,所以PicoDriveDS还提供了三种不同的画面缩放模式。Pico DriveDS的模拟

效果不错,能够运行不少MD经典游戏,贴图基本正确。《格斗四人组3》、《雷电》、《火枪英雄》等动作游戏都可以运行,甚至连《大航海时代II》汉化版、《封神英杰传》等中文游戏也能运行。



GPSP

对应机种	PSP	作者	Exophase
------	-----	----	----------

相关链接 《掌机王SP》第47辑《PSP热点新闻追踪》

向下兼容GBA游戏是NDS在掌机大战中的一大法宝。GPSP推出后这个法宝就不起作用了,因为在PSP上也可以玩到近乎完美的GBA游戏。GPSP能够运行大部分GBA游戏,经过几次改进,模拟速度已经比较流畅,声音也正常,画面贴图基本没有错误。GPSP还提供了实时存档和时钟功能,并且可以对画面

进行缩放,用PSP大屏幕玩GBA游戏的感觉真是不错哦。



最佳同人

经过一年多的发展，PSP和NDS上的同人游戏成熟了很多。最佳同人游戏奖我们颁发给跳舞类游戏《PSP Revolution》。

PSP Revolution

对应机种 PSP 作者

想让手指充分运动吗？那就在PSP上玩玩《PSP Revolution》吧。《PSP Revolution》是一款仿《DDR》的游戏，玩家在音乐节奏下根据屏幕提示按下对应按键。游戏的画面非常绚丽，还可以选择难度，结束后还会有得分。另外，游戏能很容易地添加歌曲。目前网上能够下载到地新版本容量高达

150多MB，歌曲则囊括了《最终幻想》、《火影忍者》等游戏、动漫主题曲，保证其中也会有你的最爱。



最佳同人游戏提名

如果你是NDS用户，可以玩玩《No Place To Hide》这款游戏，也是非常不错的哦。

No Place To Hide

对应平台 NDS 作者 Birsap

《No Place To Hide》内包含了10个不同的小游戏，虽然游戏场景不同，但规则都一

致，玩家需要操纵角色躲避敌人的攻击即可。游戏还充分利用到了NDS的触摸屏，直接用触控笔就可以完成所有操作。游戏系统完善，自由也不错，是NDS同人游戏中不可多得的佳作。



最佳国产

手机软件并非外国人的专利，国内同样有优秀的软件。TouchPod的推出让NDS具有了PDA功能。

TouchPod

对应机种 NDS 作者 Gbalpha

NDS推出之初，被很多人戏称为“文曲星”。而TouchPod则将NDS变成一台真正的文曲星。TouchPod是由Gbalpha小组开发的PDA软件系统，能够安装于GB、M3系列烧录卡上。TouchPod首先提供了包括汉英词典、英汉词典、汉语词典在内的多种词典功能，词汇量也非常巨大，完全能满足用户学习的需求。英语单词部分还提供了真人发音功能，比起专业的电子词典也毫不逊色。其次，TouchPod提供了电话本、记事本、计算器、汇率换算等常用工具。TouchPod还内置了拼

音、笔画等多种输入法，虽然不支持手写输入，但能够在NDS上输入汉字已经是非常大的进步了。



最佳国产软件提名

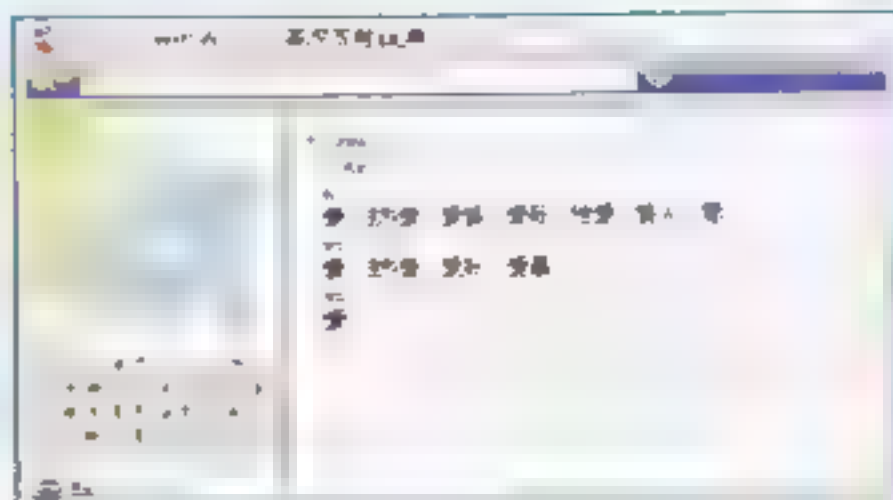
还有一款国产软件同样不错，它就是PSP词典软件PSP Ciba。

PSP Ciba

对应机种 PSP 作者 Kriswu

相关链接 《掌机王 SP》第35辑《PSP热点新闻追踪》

NDS上能查词典，PSP这边也不落后。PSP Ciba是由国人开发的PSP用词典类软件。PSP Ciba的界面仿照大家熟悉的金山词霸的样式，集合了英汉、汉英词典的功能，用户可以输入汉字查单词，也可以输入英文查释义，并支持模糊查询。PSP Ciba采用独特



的输入方式，利用按键组合选字，可以选择拼音、五笔两种输入法。PSP Ciba的词汇量也够大，内置近百万英汉双向词条，其中有牛津词汇40万条，单词能够显示音标，是学习英语的好帮手。

接下来我们要颁发最具潜力奖、最具创意奖、最具价值奖和最值得尊敬掌机软件作者四个单项奖。

最具潜力奖

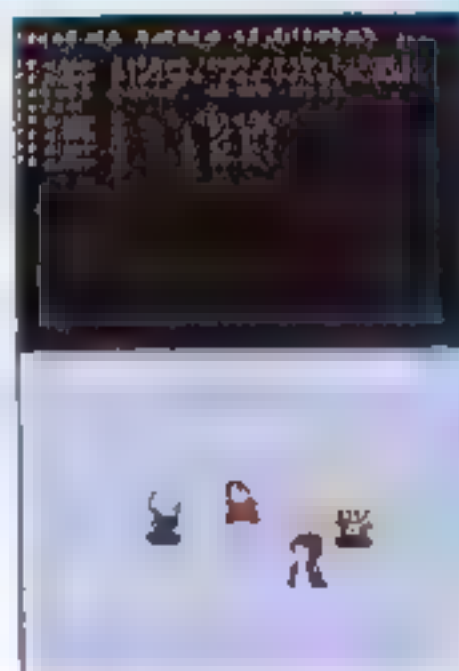
DS Lua

对应机种 NDS 作者 Waruwau

相关链接 《掌机王 SP》第36辑《在NDS上玩Lua——DS Lua》

作为一种开放型的免费编程语言，Lua有着广泛的用户群。而Lua正是用于NDS的Lua虚拟机平台，能够运行Lua程序。Lua语言简单易学，运行效率也比较高，适合编写应用软件或者游戏。在PSP上，随着Lua Player

平台的推广，已经诞生了有数百个Lua编制的程序，甚至有些游戏已经脱离Lua Player而单独运行。在NDS上，目前Lua程序还非常少。但如果作者加强宣传，相信DS Lua会有非常广阔的前景。



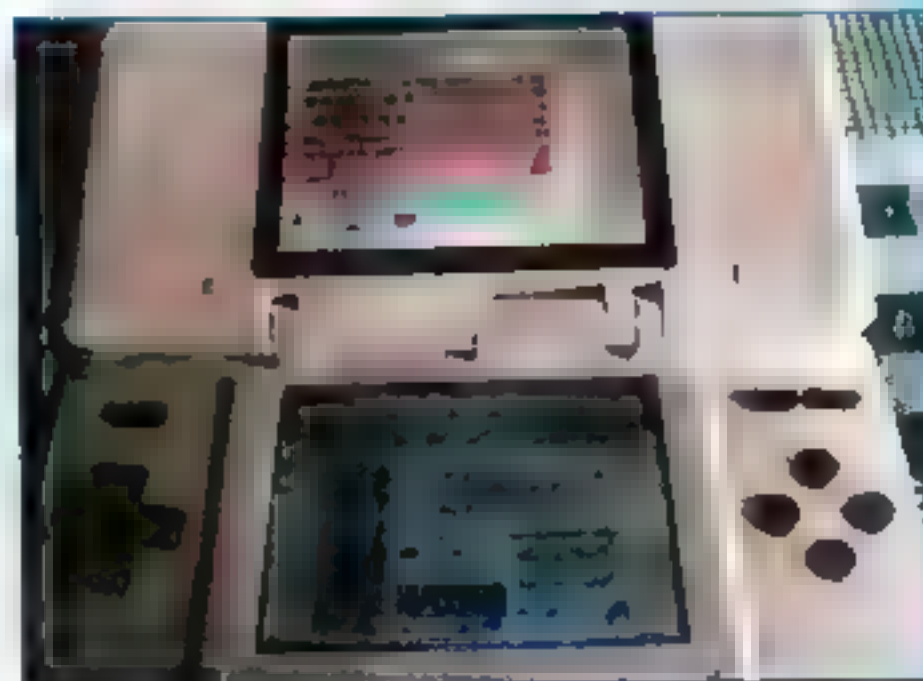
最具创意奖

PointyRemote

对应机种 NDS 作者 Utils

相关链接 《掌机王 SP》第36辑用《NDS遥控电脑——PointyRemote》

用NDS也能遥控电脑？对！使用PointyRemote就能实现。PointyRemote充分利用NDS的双屏、触摸屏、无线网络模块等硬件机能。当连接成功后，NDS上屏会显示电脑整体桌面，下屏则显示局部桌面。接着



我们可以通过触摸屏对电脑进行具体控制，包括打开文件夹、复制文件，甚至可以打开文本文档看看电子书、用QQ与别人聊天等等。

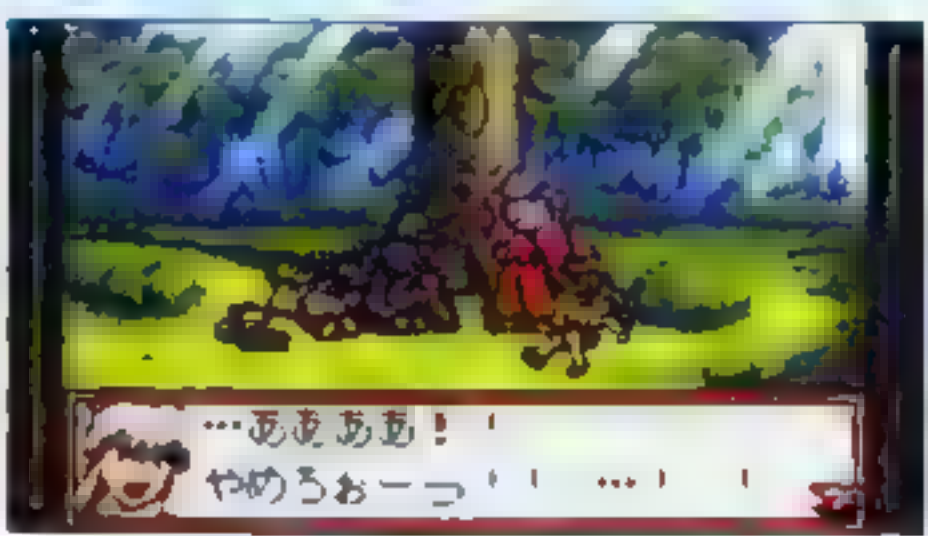
不过由于数据压缩的缘故，实际使用起来有拖慢现象，看电影、听音乐更是不可能，希望今年推出新版本解决这些问题。

最具价值奖

e[mulator]

对应机种	PSP	作者	Utils
相关链接 《掌机王SP》第49辑《PSP热点新闻追踪》			

说 e[mulator]是最具价值的掌机软件一点也不为过。因为有了它，我们就相当于有了PCE、WS、FC、GB、NGP、GG、SMS以及Lynx等各种游戏机。e[mulator]能够在PSP上模拟运行多个机种的游戏，用户无需进行复杂的转换，只要选择游戏ROM即可启动相应的模拟模块。e[mulator]对所有机种的模拟效果都非常好，声音正常，贴图没有错误。



e[mulator]的功能也不弱，我们能够对CPU、运行频率、画面缩放比例等进行具体设置，也能对游戏进行即时存档、读档。

最具有大气的掌机软件作者

Dark Alex

Dark Alex的才能是有目共睹的，他不仅精通PSP软件也精通PSP硬件，在PSP破解中起到了举足轻重的作用。甚至有很多用户将Dark Alex奉为神一样的人物，的确，Dark Alex着实了不起，他所做的很多事情改变了PSP用户的生活。由Dark Alex开发的DAX2SO可以将PSP庞大的SO文件缩减容量，节省宝贵的记忆棒空间。当1.5版的PSP价格高涨的时候，Dark Alex将2.5和2.6版本的PSP破解，成功降级。一瞬间，PSP的价格降了下来，无数玩家得到实惠。Dark Alex还开发了2.71SE、3.03OE等系统自制固件，让玩家能在高版本系统下直接运行游戏SO，彻底破除了Sony对系统固件的封锁。

在2006年，Dark Alex做的最惊人的事

情莫过于将Sony官方出品的PSP用PC模拟器彻底破解。用户可以使用任意的PC上的模拟器打包成PSP可以运行的游戏，不再局限于官方提供下载的几款正版PC模拟器游戏。PS模拟器的破解，让PSP成为一台掌中PS，无数PS游戏经典在PSP复活，也让用户购入PSP有了新的理由。

而Dark Alex在现实生活中并不幸福，身边已经有两位亲友因癌症去世。11月末发生过一起假冒网站事件，始作俑者不仅假冒了Dark Alex的个人网站，还在网站上提供能让PSP变为砖头的文件下载，祸害他人。所有这些都让Dark Alex感到身心疲惫，曾一度萌生退意。还好，Dark Alex终于坚持下来，并没有退出PSP软件界，让我们期待Dark Alex在2007年能够再创新高。

2006年是掌机软件界丰收的一年，是硕果累累的一年。我们在回顾过去的同时更要展望未来。2007年将是一个崭新的开始！在此祝愿掌机软件业一路走好，并祝各位来宾新年愉快。再次感谢各位的光临，谢谢。本次典礼到此结束，我们明年见。

NINTENDO DS



文字轩 编 软饼干 美编 咕噜

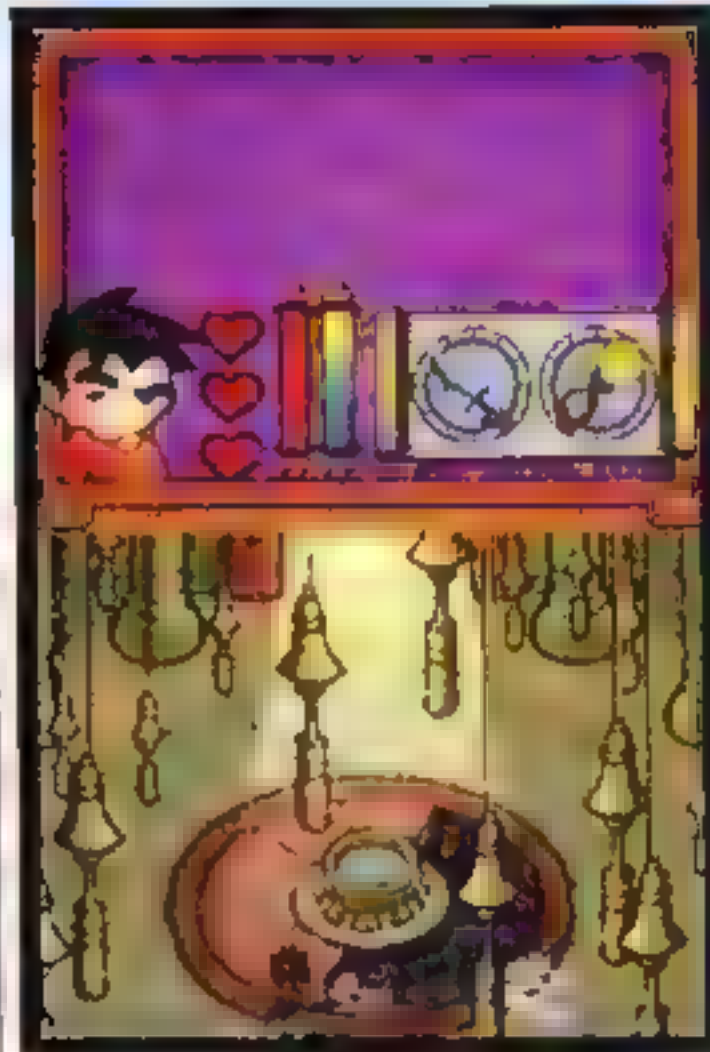
少林 showdown

本作是充满美式卡通风格的 一款动作游戏
卡通可爱的人物和2D贴图背景融合得相当好
由于取材自中国少林,游戏的音乐和招式都很有
中国武术的味道 但场景和敌人却包含了许多美
式科幻元素,是典型的中西合璧式 游戏动作流
畅 喜欢动作游戏的玩家推荐尝试一下

本作原本是美国华纳兄弟的一部卡通连续剧,
讲述了omi、kimiko、Raimundo以及Clay四个从
中国少林学成归来的少年,为了防止世界被破坏,
为了保卫宇宙的和平,同邪恶的黑暗势力战斗的
故事。(众人:俗)

好了好了, 是一款动作游戏么,又不是RPG,你
就不允许人家的剧情稍微扯点么? 不过游戏的四
主角还真是有特色的。

游戏操作	
十字键	控制角色移动
B	跳跃
Y	普通攻击
A	踢攻击
X	空中攻击
R	防御
L+Y	使用装备的第一种武器
L+A	使用装备的第二种武器
R+Y/A	特殊技



人物介绍



omi

你们好, 我叫omi, 是一个黄色皮
肤的中国小和尚, 虽然是为了强调肤色, 但制
作人也把我设计得太黄了一点, 怨念啊。我的
功夫以拳法为主, 正宗的少林第2007代真传, 保
质保量 绝非假冒伪劣产品。我的必杀技是水。



clay

“嗨——”你可别看我长那么大的
块头, 其实我动作还是很灵敏的。我出生在美
国的西部, 在少林学成之后立志要做一个勇敢
的男人, 成为最强的牛仔。我的必杀属性是地
再厚的地面也能被我一拳崩开。



kimiko

哟, 那边那位帅哥干吗一直看着
我, 人家好害羞哦。我的名字叫Kimiko, 是个
中美混血的小女孩。虽然穿着旗袍打架是累
了一点 但是为了保持幽雅的举止, 这个还是
必须滴。我的必杀属性是火, 女人好似一团火



raimundo

各位MM 御姐、LOLI们, 你们没
有看错, 我就是那四人中最帅气的黑发小子
Raimundo。我的腿脚功夫是相当强的, 一次
推倒一大片那是没问题。必杀属性是气, 就
象那天上的白云一样……

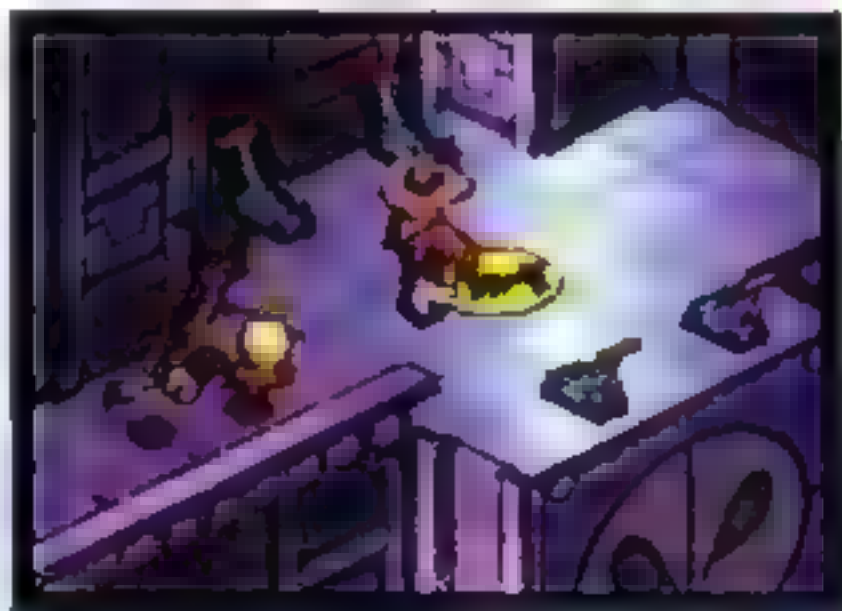
少林真经 战斗详解

“少林，少林！有多少英雄豪杰对你敬仰——”一天，在小和尚omi的带领下，四个伙伴唱着雄壮的歌来找师父。今天他们是来恳求师父让他们下山的。“你们的功夫都已经学得差不多了，接下来也只能靠你们自己领悟了。不过，下山之前你们还要接受最后的考验，我会传给你们少林武术最精华的部分。”

游戏的普通攻击是靠拳攻击(Y)和脚攻击(A)组合而成的，不同的人物这两种攻击的威力也不一样。在游戏中，通过打碎物品和击倒敌人都可以拿到魔三角和魔徽等，分别对应不同的技能点数，利用这些点数，可以在每一个关卡结束的时候给人物升级组合技能，一些组合技能相当强大。想要升满四个人物还是需要一定时间的。按住B防御的同时按Y(A)键可以进行背摔，等敌人倒地后跳起按Y还可以追加攻击，这一击的威力非常大，只是硬直时间也很长，对站立的敌人没有效果。长按X是发动必杀技能，对应每个人属性不同，必杀当然也不同。一般用于消灭成群的敌人，只是出招太慢，记得和敌人保持一定的距离，否则只有被挨打的份。必杀还可以接在拳脚攻击后，当然前提是必须买到这个组合技能。比如om的“Y-Y-X”技能，是在两次拳攻击后发动洪水，威力不俗，而且不需要消耗内力，价格实惠量又足，我们都先升它。

还有一个隐藏的秘密，在内力满后点击下屏人物是发动合体奥义，召唤出3个伙伴，以强大的攻击力迅速扫过全屏的敌人，只可惜每个人物只出现一次，不能秒杀而已。

本作敌人的AI不算强，但由于我方人物移动速度很慢，再加上新时代的杂兵都是玩群殴的，所以要靠移动闪避的话相当难。最好的方法就是在被围攻时经常保持防御状态，趁敌人靠近的时候使用投技向人群里砸去，推出一条路来马上跑，如果敌人追上来了，回头送个必杀就搞定了。实在挡不住了可以靠下面介绍的两种防御武器进入完全防御状态，或者使用奥义进行全屏秒杀，反正内力攻击几下就会补满的。如果场景周围有熔岩(第一章)、酸液(第二章)和水(第二章)的话是再好不过了，直接把敌人扔进去就挂了。熔岩和酸液有攻击性还说得过去，在第一章的时候竟然能把食人鱼都给淹死，不解中。死前杂兵们还会相当自觉地把你掉落的东西都扔上来，真是体贴尸位啊。最后还有个绝招，不到万不得已我是不用过。本作敌人的远程攻击是可以伤害到同伴的，如果敌人多的话，防御一会儿就会发现全兵已经死了一片了，只是这样就太冷清了。通关后才发现，原来每一关Boss都是按套路一招招来玩的时间还真不长，基本都是在想怎么去虐敌人，无聊了。“接下来是最重要的部分，徒弟们可要认真听好了哦。”



全武器解析

谁说少林只会拳脚功夫，游戏中共有20种不同的武器，会随着剧情的深入而慢慢解锁。在每个关卡前都可以选择其中的两种装备，如果运用得好，是有相当大的帮助的。

Manic stick coin 如果你觉得少林的轻功不够深奥,就使用这个武器吧。在发动后一定时间内,我们的四个好小子就能像那鸟儿一般,跳得更加远,更加高了。

Temple wu coins 这就是《西游记》里面那根绑金绳啦。把它扔出去就会自动捆住敌人,让它们动弹不得。可惜没有什么攻击能力。

Shard of lightning 停止!时间停止!动不了了吧。嘿嘿,小样看我慢腾腾地打你们。

Reversing mirror 少林和武当本是一家,自然以柔克刚。四两拨千斤的功夫多少也会一点。用了这个武器就不再怕敌人的拳脚攻击了。你打我多少,我都给你反回去。

Flot of lightning 这个武器的作用是把拳法的攻击力大大提升,吃一记大力金刚掌吧。

Wushu helmet 不许打头,打头是最疼的。咱们整个门派都练无坚不摧的密功击打,近点攻击就都不怕了。可惜这钢盔是假冒伪劣产品,使用时间不长。

Iron power 你很困,非常困,非常困。眼前飞过一只羊,第二只,第三只...OK,你被催眠了。

Two iron limbs 虽然青衫黑裤的很酷,但是血肉之躯还是不能以一挡百。穿上这防弹座甲,你再打我也是白搭。使用时间也比 Wushu helmet 长。不过走路速度会变慢很多,最遗憾的是不能跳跃。

Third arm belt 九明白骨爪算什么,看我们少林的腰带,只要系上它,双手就会变得像鞭子一样柔软。再远的敌人,也一样能攻击得到。

Eye of death 从眼睛里发射出一束闪电,能够攻击并麻痹敌人,还能形成连锁,不错不错。Raimundo,小心被我电到哦。

Star bomb 不是吧,Koname也太喜欢三个火球了,把德拉古拉魔王的招式都拿出来照搬。不过幸亏没带瞬移,呵呵。

King Hydrap 估计是从小龙女那里学的养蜂技巧,战斗的时候只要把这个武器扔出去,成群的蜜蜂就会一直把敌人叮到死为止,相当恐怖啊。

Body of flames 这年头,谁都得玩点有技术含量的东西,赶赶潮流嘛。这个武器的作用是向前发射出一道红色的激光。

Flora of thunder rain 双向发射的雷电枪,不是很好用,高科技也不是万能的啊。

Heavy shooter 你打我来我打你,用这个武器让敌人混乱以后,你就知道什么叫内讧了。

Warrior stone 全屏范围的攻击,威力就是王道啊,只是攻击力不高,消耗的内力大。

Ants in the pants 在敌人周围召唤一群蚂蚁,转着转着就把敌人转晕了。不过只对应一个敌人,还不如前面的几个武器好用。

Gob of normal 向敌人发射一个水球,最开始就能拿到的武器,威力和范围可想而知。

Golden finger 点石成金在这里不是梦了,只要手指轻轻一点,被你点到的敌人就会处于麻痹状态了。

Sword of the storm 中国功夫,剑气怎么能少,这把暴风之剑可以向前发射出一道剑气,虽然攻击力不高,但是范围也够大的了。

“好了,教完了武术,也不代表着你们就能在社会上混了。这个世界上还有一种叫BOSS的生物,这种生物不同于一般的杂兵。要消耗大量的人力物力财力内力才能搞定,摆POSE的时间也比别人长得多。面对他们的时候,你们千万不要慌张,千万不要慌张。老衲已经看透尘世,了解到你们的未来。你们在将来遇到的BOSS只有4个,比一般主人公少得多,你们应该感到庆幸才是,听老衲慢慢讲来...”



全BOSS战流程

“为了体现中国武术的博大内涵，少林小子们当然要文武双全咯。我们打BOSS之前二话不说，先要采场小游戏，赢了再拼硬的！这样的小游戏一共有四个，统称SHOWDOWNS，玩过之后在菜单里也会出现，让师父来教你们吧。”

Cheer Off 经常玩到的小游戏。一个杂兵MM会出现在舞台上演示舞步，然后按照她的舞步，按动下屏四周的箭头，再跳一遍就行了。舞步会由少到多，不需要做到百分百正确，只要正确率比BOSS高就行了。当然，失败的人会被无情地压扁……其中最猥琐的那堆肉真当腐胖子Clay了吧。每人有一条命，首先获得三次胜利的人就赢得了比赛。还有一点要注意的是，舞步输入的时机要掌握好，一般在箭头出现的那一刻点击即可，如果太慢了的话，即使按正确了也没有用。

Pirate Rafts 很有新意的航海游戏，不过控制起来还真不容易。首先要转动下屏，把船头调整到适当的方向，再朝着麦克风吹气，推动船前进。游戏的目标是吃到十个硬币，想要赢得比赛，除了把刚才那套动作练得相当熟练，还要学会卡位的技巧，把船横过来卡在敌人前面，看准机会前进，这样就能抢先吃到硬币。明的打不过，我们玩阴的，谁怕谁啊。

Go Zombies 很像最早的FC游戏，控制一个小人跳过敌人来到开关处电死熊猫BOSS，汗。由于小人的动作相当僵硬，相当难以上手。当然，如果是FC老玩家就另当别论了。每次游戏都有三个关卡，接触到敌人就会重新来过，还好每次的关卡都是一样的，反复尝试就没有问题了。推荐先记熟所有敌人的路线再走。

Robotics 将主角当成炮弹发射出去，在棋盘上连成一条直线即可。最后这个小游戏倒是相当简单，看了一定觉得很眼熟，没有什么特殊的技巧，多多练习吧。



由于踩着东西的时候不能跳跃，所以对机械的余震震到也会受到伤害。砸了，欠之后，门终于开了。迅速爬上二楼，在这里可以看到一个机械巨人的身体，对准中央那扇发光的门飞身猛跳过去，然后猛跑躲避跟踪导弹，反复数次就可以让它短路。OK，连过两关，坐电梯来到第一层，发现对手JACK竟然在一个绿色的玻璃罩里面，原来他想用生化武器把自己变成超人。当然不能让他得逞了，用投技推倒两个机器人，再抓起来砸到玻璃上就可以破坏整部机器。

第1章 Jack's lab

通过了序章的练习，就正式进入游戏了。第一章的敌人不会很大，但攻击的攻击较多。如果打不过的话可以用无赖防御大法慢慢套，在第二天会第一次遇到Cheer off小游戏，先熟练一下吧。

刚进入BOSS战关卡就是一场和敌方猥琐男JACK的Cheer off小游戏对战，胜利之后他无耻地逃跑了，走之前还开启了自动防御系统。这可难不倒我们的少林小子，打不开门是吧？砸！小心躲避巨大的机械压缩机，并利用各种书架、灭火器等杂物向门上砸去即可。动作一定要快，

第2章 enter the dragon

青龙的肚子忽然非常疼，我们怎么可以让这么神圣的动物受苦呢？四人钻进它肚子后，发现原来是一个巨大的病

毒在作怪。此章的敌人大部分都是猥琐的病毒和黏糊糊的怪物，在第三关的时候会出现自爆的敌人，伤害非常大。

来到第四关，打完Pirate Rafts小游戏后，BOSS会飞到天上并扔下炸弹，

只要利用周围的油桶，算好提前量砸到BOSS就能把它砸下来。然后用最快的速度猛攻他，等到BOSS晕眩后投到胃酸溶

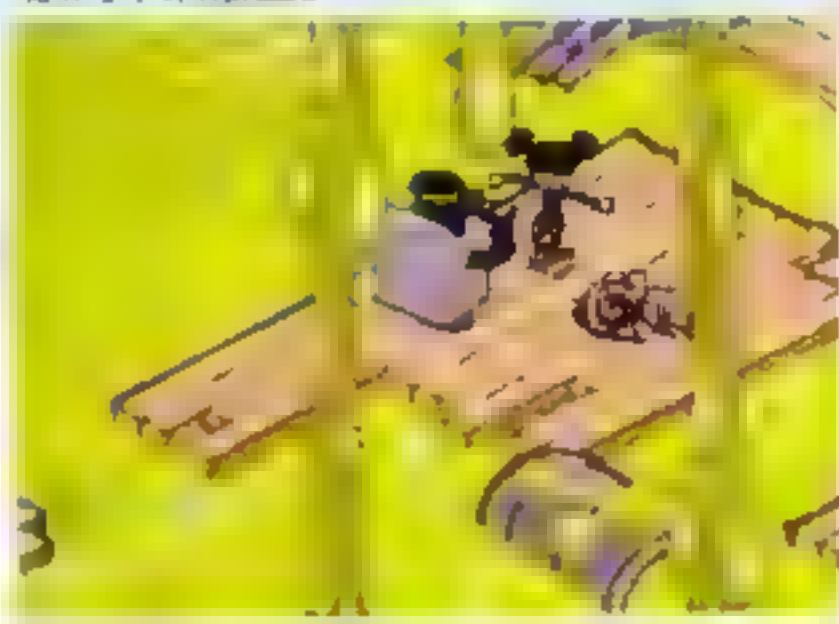
液里就胜利了。如果没来得及把他投到溶液里，BOSS会再次飞上天，并补满所有HP。我的妈呀，只好再打一次了。

第③章 tokyo trouble

东京街头全都是穿着黑白制服的暴力团，近战攻击高，而且会使用远距离的飞腿，被围攻基本就挂了。

熊猫到底是国宝级的动物，此次BOSS战要分三个阶段，相当难缠。第一个阶段中，BOSS会使用冲撞攻击玩家，这时候防御是没有用的，赶快闪开吧，否则伤害可是相当华丽的。第二阶段BOSS会爬到房子上面用箱子砸，还要小心杂兵的骚扰。注意看地上的影子闪避即可，等一轮砸完了就去砸箱子砸前面的机器，不一会儿机器就短路了，

第三个阶段BOSS重新上场，还顺便带着一帮小弟，天啊，这年头单挑都流行一群挑一个了。没办法，硬上吧，别以为你是一级保护动物我就不敢打你了，看我给你添两个黑眼圈。



最终章 chase young's lair

最终的BOSS战，也是游戏中最复杂的一个了（众人：废话，否则怎么对得起观众）。首先要用SCG玩摔跤，普通攻击太麻烦了，还是直接使用投技搞定吧。BOSS被摔空后显得相当狼狈，冲回去放就是一群豹子，如果内力足

的话推荐使用奥义秒杀，如果不是只好用更阴险的，戴个墨镜或者存件一件慢慢打吧，反正你们打我都没伤害，呵呵，反复两次，BOSS就会变成完全无敌的状态，任何攻击对他都没有效果。强啊，唯一打败他的方法就只有引他到攻击别人的地方了。好不容易就烧了一次，这个世界也终于清静了。

多人联机小游戏

在菜单选项里还有一个BONUS GAMES选项，其实这是一个多人联机对战的小游戏模式。在这个模式里一共有四种小游戏，都不会出现在正式的游戏流程里，分别是风之曲棍球、大地的砖块、火焰保龄球和水之战士。别看名字那么炫，其实真的游戏都是很简单的，只是换了游戏的主题风格，玩着也会有趣点吧。

“厄米陀佛”老衲的故事都已经讲完了，你们也可以下山了，虽然对你们说了未来的事情，可能会引起时空

的混乱。为了防止世界被破坏，我就豁出去了，你们在路上可能会碰到数以万计的杂兵，千万要小心不要被秒了……啊等等，如果你们的三颗心都用完了，这关就要重新来过了……啊对了，游戏中的杂兵都很恶搞，每一章都有一种特别的风格……好了，没事了，再见吧徒儿们，让师傅给你们唱首送行的歌，“Only you~”待师父唱完回头一看，四人早已经倒在地上，口吐白沫，昏迷不醒了。

看吧，他们明白了，你们明白了没有？（笑）



光环收录

游戏操作

十字键	角色移动
A	拳攻击(连按可以形成连续技)
B	跳跃(连按两次时 蜘蛛侠可在空中荡秋千)
X	必杀技(会消耗下屏必杀槽中的能量)
Y	蜘蛛侠为踢腿攻击 / 绿魔为抓起敌人
L	蜘蛛侠为闪避 / 绿魔为切换飞行道具种类
R	蜘蛛侠为发射蜘蛛丝 / 绿魔发射飞行道具

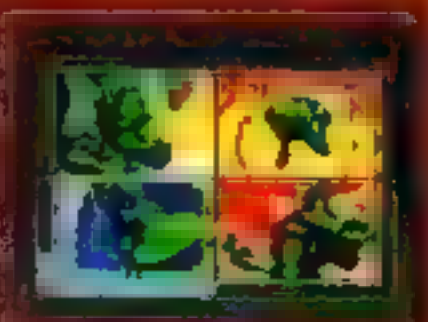
系统简介

本作采取的是横版过关的类型,游戏方式也比较简单,无非就是操控蜘蛛侠或是绿魔来进行闯关,游戏路线比较单一,只需一路往前走即可顺利到达关底。某些关卡内拥有一些小任务,蜘蛛侠一般都是救人或是消灭匪徒的任务,而绿魔一般都是搞破坏的任务。救人时抱起伤员后,屏幕上会有提示你往那个方向走的提示,看见绿色光圈后就可以把伤员放下了。



左图中的绿色感叹号表示任务目标的大致方位,越接近目标,感叹号就越大。感叹号周围一圈格子是任务时间的表示,去晚了可能会导致GAME OVER。

下屏的设定简直让人无语。刚开始笔者还以为能用触控笔点击,没想到那四张图片居然是摆设。只有在关卡中通过某些机关时需要利用到下屏幕,感觉比较鸡肋。释放必杀技需要能量才行,而能量一般都是通过击败敌人来获得。



本作是《终极蜘蛛侠》的非正式续作,游戏依旧是讲述蜘蛛侠这位纽约市的传奇英雄惩恶除奸的故事。颇让人感觉意外的是,在游戏一开始居然是控制反派势力的绿魔在街道中进行大肆破坏,以观主角路线来推动游戏让人耳目一新。人物动作比较流畅,只是攻击方式上稍显单调。美式漫画风格的游戏画面让人过目不忘,喜欢动作游戏的玩家可以尝试一下。



游戏中拥有人物属性的升级系统,在每一关结束后系统会送你4点素质点数,按照个人口味去分配掉这些素质点数。

绿魔

HEALTH	HP值
DAMAGE	伤害值
AMMO	防御值
HEAT	能量值

蜘蛛侠

HEALTH	HP值
DAMAGE	攻击力
MAX WEB	蛛丝耐久度
WEB HOLD	蛛丝射击范围

简单流程

GOBLIN'S RAMPAGE

进入建筑物后,需要打碎此区域内的13个带有红色标记的酒精灯,然后发射火球使其燃烧,最后从蓝色光圈处通过。

THE NEW KID

按X键抱起市民后需要护送到指定地点(速度要快),途中的石柱需要按Y键扶正(在下屏按箭头方向连续划动即可)。手里抱着伤者时需要按I+R发射蜘蛛丝才能达高处。

BATTLE ON THE BRIDGE

利用L键可以躲避绿魔的各种攻击。要注

意警察直升机的机枪扫射对敌我双方都有攻击判定，不可掉以轻心。

GREEN ESCAPEE

打坏有红色标志的装置可以开启蓝色光线门，红色光线门处则需要消灭掉一定数量的敌兵才开启。下半段途中注意躲避遥控火炮的攻击，找到控制室消灭一定数量杂兵，最后关掉控制室的仪器。

CHINATOWN RESCUE

干掉人质身边的匪徒即可救出人质，汽车着火的地方需要先破坏消防栓才能灭掉车上的火，再将伤者送到绿色安全地点。被汽车压着的伤者需要先搬开汽车才能救出，方法类似扶石柱。在本关最后还要消灭掉6名匪徒才可前往某处楼顶的吊塔。

CHIMP IN CHINATOWN

对付大猴子的时候要多跳跃来躲避攻击，在它背后按R发射蜘蛛丝来包住他，然后就能任你宰割了。当它爬到墙上的时候，要迅速攻击之，不然会很麻烦。

FISK TOWERS

一路解决掉街道上的暴徒，小心地躲过地雷和警戒火炮登上楼顶。进入天花板式风管道找到并关闭电脑（在下屏节点变为绿色时点击）将左侧不断士兵的门封住（用触控笔把图案中的线连接起来）后关闭带有红色箭头的仪器（打破大楼内室的玻璃出去后向上爬，进入室内按老办法关闭电脑和封住门，以此类推）。

CLUSTER OF SPIDERS

BOSS会放出自爆机器人（按R键射出蜘蛛丝把机器人击毁），BOSS的飞镖攻击可以按L键轻松躲过，当BOSS飘在空中时可以利用蜘蛛丝把她直接拽下来。

WEST 30TH

按老规矩先去解救一些人质，接着破坏右侧的铁门后找到电闸开关。进入上面的门后将敌人增援点封住。

BIO-WEAPONS IN BROOKLYN

一路打杀，找到并关闭电脑。直往右重复刚才的步骤，消灭所有敌人从蓝色光圈处通过。

SINISTER SECRETS

本关地形比较复杂，把敌人增兵点都封

住，过不去的地方处需要按下特定按钮才行。关闭3个仪器后返回版面，开始处往右走关闭电脑。

CHILDREN OF OZ

先把天花板上的炮筒毁掉，然后封住敌人的增兵口，最后到达蓝色光圈处。

INTERVIEW WITH THE KINGPIN

先将那些敌人增兵口封住，然后就可以安心对付BOSS，注意闪避他的攻击即可。

COLLATERAL DAMAGE

通过右边红门后摧毁四台机器，再根据屏幕上目标方位来找到三个按钮，最后在限定时间内脱出。

STROLL THROUGH MANHATTAN

捣毁两架直升机后，爬楼来到目的地。毁掉一定数量的敌人后左边的房间的门便会打开。

BUSINESS MATTERS

由于附近可以补充到无限的能量，所以把BOSS逼到角落狂按R便可快速搞定。

ARMY OF FREAKS

全灭敌人后，再封住胸前的4个出入口即可通过本关。

BATTLE OF THE BULGE

完全血拼的BOSS战，注意要灵活躲避BOSS的冲撞攻击。

BATTERIES NOT INCLUDED

又是一场类似刺激的BOSS战，多利用躲避技能，掌握BOSS的行动规律即可获得胜利。

S.H.I.E.L.D. ASSAULT

往左一路前行，消灭所有的敌人通过蓝色光圈。接下来还要分别击败两批敌人后找到并关闭仪器。

HUNTING FOR GOBLIN

又是解救人质和消灭敌人的老套路，注意时间的把握，当最后来到蓝色光圈处，便要迎来最终BOSS战了。

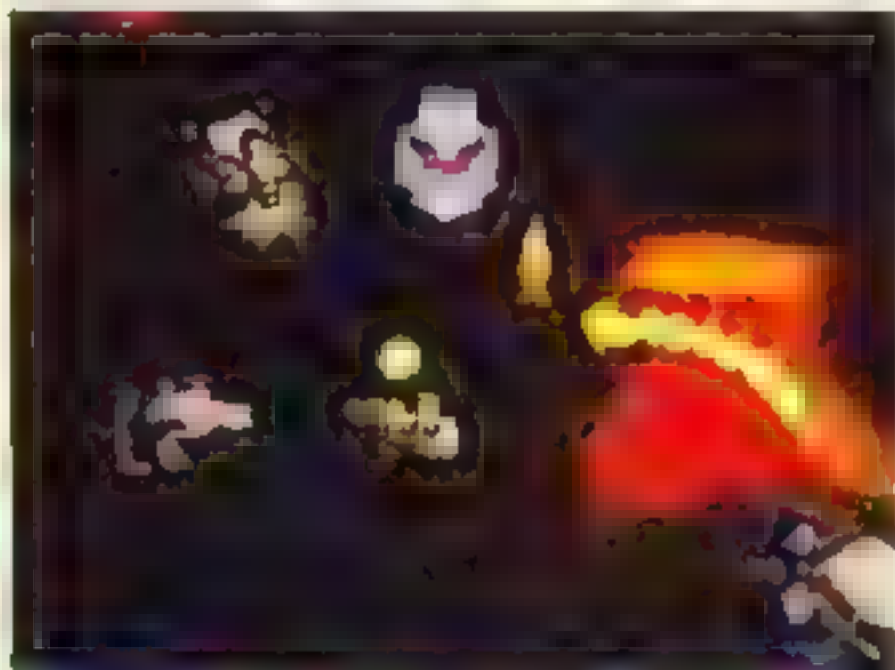
BATTLE FOR NEW YORK

场景中的天线塔是可以破坏的，巧妙利用的话可以对绿魔造成不少伤害。利用闪避躲过绿魔的火球，然后攻击其背部。这样可以避免被他抓住。在BOSS临死前会进行强力的全屏攻击，利用蛛丝躲避是很好的办法。



鸡，迪士尼似乎真的是喜欢鸡的啊，不但出了部《小鸡快跑》，又来了个《四眼天鸡》。看来是我们人类吃鸡肉吃多了，对他们过意不去吧，这两部动画都是讲述小鸡翻身的故事。

在西方有一个家喻户晓的故事，想必大家也都有听说过，一只小鸡杞人忧天，老是觉得天要塌下

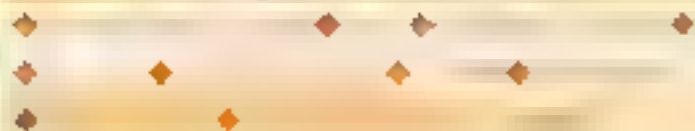


文 宇轩 编 软饼干 美编 咕噜

125

四眼天鸡 动作天王

Chicken Little: Ace in Action



真是只有想不到，没有做不到。谁知道迪士尼的经典动画片《四眼天鸡》竟然会被 BVG 公司改编成了一款动作射击游戏。狂干了一番之后审视一下，本作还是有很多创新的地方，画面也制作得相当有水准，就当是无聊时的休闲小品吧。

来了，到处乱跑，结果当然又有人捏他，就这么惨死在了“残念”。《四眼天鸡》就是根据这个“悲剧”故事改编而成的，我们的主角玛德也是一只胆小的鸡，但总是想要证明自己的能力，在同伴中树立起“王”的威信。有一次，这只可怜的小鸡恰巧被橡树雷打中。“天塌下来哪！”玛德大叫，这吓坏了周围的伙伴。为了证明自己变得更强，他主动参加了棒球队，但没想到，这天真是真的塌下来了，而且还有外星人。

大概是画面太恶搞了，谁又能想到游戏不但恶搞，不但原来主角小鸡，连的开场，甚至连爸爸在菜单里直露个脸的地位，连游戏的类型也变成了射击动作游戏，要控制三个小伙伴——成年的小鸡、玛德的胖胖的乳猪、还有那只“水鸭”的鸭子，飞上天去打倒入侵的外星人。总之有这几个家伙都是重型装备，武器一掏出来，都是带毁灭性的。连人物都和原来的动画大不一样，完全重新绘制过，成了一部纯粹的科幻射击游戏。不得不佩服制作人敢于脱离原作的创新精神，扣地鞠躬一下。

全人物及武器介绍

成年鸡 小鸡四眼

哇塞，谁能想到，我们的玛德变成了这幅强壮的模样（具体请看本作封面，简直是一只肉鸡啊（啊，不好意思，我是说肌肉很多的鸡）。当角色从画面中消失时，游戏是以第一人称视角来进行的。

武器1(普通子弹) 弹药数无限，威力自然是最弱的。

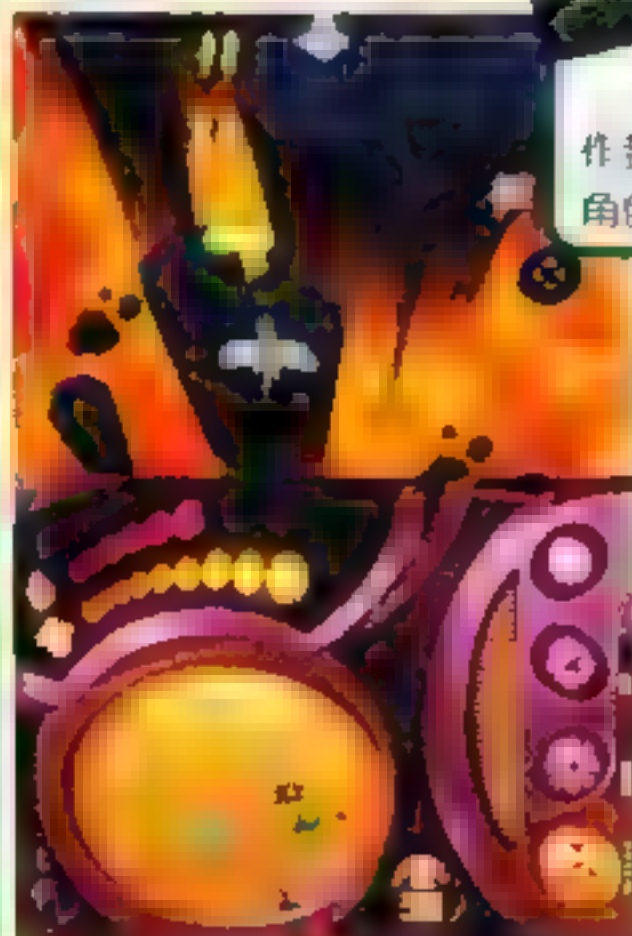
武器2(火焰喷射器) 喷射出的火焰是蓝色的，但威力也是不容小看。

武器3(音波弹) 发射会向前辐射开来的声波。

武器4(霰弹) 射程最短，但是威力相当大，使用时候比较危险，不推荐。

角色操作

十字键	控制人物移动（连续点击两次同方向按键为滚动躲避）
A B X/Y	分别向四面射击
L	切换武器
R+A/B X/Y	分别向四面投掷炸弹
下屏	切换武器



带着潜水帽的鱼干

成年鱼干的样子倒是没什么变化，只是长了点。不过原来动重量的，鱼只是会走路，现在变得会开着火箭飞天了。控制鱼的时候，游戏是以纵向卷轴射击游戏的方式进行的。我们可以玩到卡通版的《雷中》了。

角色操作

十字键	控制人物移动（快速按两下左或右为空中翻滚）
B X R	普通子弹
A Y	特殊武器攻击
L	防御罩

特殊武器1（导弹） 弹药数量无限，向前垂直发射，威力一般。

特殊武器2（跟踪导弹） 有弹药限制，和导弹威力一样，只是带有跟踪功能。

特殊武器3（散弹） 威力最小，但能同时向八个方向发射。

特殊武器4（炸弹） 跟踪打击地面单位，一般都是一击就炸，地面单位带有各种弹药补充道具，看到时千万不要错过。

钢铁野熊形态的乳猪

人中最恨的要数我们的英雄先生了，不但会变得更又凶悍又野蛮，两颗大睾丸直冲云天，而且全身是穿着旧壳装甲上场，人形高达要大飞翼，简直是要开挂的。乳猪的操作基本和玛德一样，只是更慢一些。还有一点是它的炸弹可以一次性锁定多个敌人。只是速度慢了点，当长，武器所固定也长，跟不一样，乳猪的特殊武器是在一串普通子弹中夹带数发，不能单独发射。

角色操作

十字键	控制人物移动（连续点击两次同方向按键为滚动躲避）
A B X Y	分别向四面射击
L	防御罩
R	锁定敌人后松开为投掷炸弹
下屏	切换特殊武器



特殊武器1（导弹） 无限弹药数量，和鱼干的差不多。

特殊武器2（闪电） 发射带有雷电属性的子弹，可以连续电击敌人。

特殊武器3（激光） 威力很大，但范围相当小的武器。

特殊武器4（声波） 这个声波比玛德的更加实用，发射速度快，推荐下。

在游戏中，击倒敌人或是破坏物品就有一定几率获得小鸡血，共有3种，绿色、黄色、红色，分别补1点、2点血，点技属性。这些技能当然是用来升级的。升级的数值一共有2个，当然是个人物共通的，但一周目还是相当难升级。

全技能

Baster +1	炮弹威力 +1
Shield +10%	增加防护罩能量 +10%
Baster +1	炮弹火力范围 +1
Shield +10%	防护罩充电速度 +10%
Armor +10%	武器威力 +10%

全技能

Baster +3	炮弹威力 +3
Shield +20%	增加防护罩能量 +20%
Baster +3	炮弹火力范围 +3
Shield +20%	防护罩充电速度 +20%
Armor +20%	武器威力 +20%

游戏中还有许多辅助道具，比如医疗箱，分大小两种，分别补充1格和3格血。散弹道具，在子弹周围增加两排散射子弹，毁灭炸弹，全屏敌人瞬秒秒杀。乳猪道具（增加子弹发射速度）。合理利用这些道具游戏难度就会下降很多，特别是当一大群敌人冲出来的时候，不必要慌张，因为往往附近就会有，当量的毁灭炸弹了。

玛德献给全体地球玩家的演讲

今天，离天塌下来已经过去整整两年了。虽然入侵地球的外星人已经被我们勇敢地打倒了，但是外星的外星人还在，外外星的外星人还在，外外外星的外星人还在。对不起，那位黄头发的猴子先生请不要乱扔你的棒子。马上，就是此刻过一会儿，我和我的好伙伴即将要飞上蓝蓝的天空，守卫着美丽的地球去了。我在这里给全体地球上的玩家献上这次演讲，以感谢支持我的朋友们，谢谢。

我今天能成为英雄站在这里，即不是偶然的。

当然也不是必然的（台下飞上来无数香蕉皮）。超人其实是在给我们反映一种精神，荒唐的事情，并不一定真的不会发生；弱小的生命，也能变得强大，一切皆有可能。我们玩游戏也是一样，虽然现在还没有被其他人所完全认同，但我们坚定地相信自己的选择，相信是美好的。

火箭马上就要起飞了，我的话也讲完了，最后祝愿大家能早日把这款游戏通版，让我早日重返地球。我代表鱼干、乳猪谢谢你们，再见。

PSP

索尼克 竞速

Sonic Rivals

◆SEGA◆ACT◆2006年1月6日◆美版
 ◆1-2人◆256KB◆39.99美元
 ◆无对应周边◆推荐玩家年龄 全年龄

这只永远都在不停奔跑的蓝色刺猬再次出现在大家面前“SONIC”，这简简单单五个英文字母，却构成了70—80年代出生的大多数青年的美好回忆。“《索尼克》系列”在掌机平台上也出过许多款作品，但很多都是制作小组进行大幅度改革后的产物。本作是由SEGA当初制作家用机PS2和XBOX版的《索尼克 英雄》的原班人马制作，在经过了几作大刀阔斧的改革后，本作似乎又回归了速度至上的系列原点。漂亮至极的画面配合完全是有绝境的超快速度感，虽然本作的画面上细看来说还是有点粗糙，但制作小组巧妙地运用了宽屏的优势来处理视点，有效地掩盖画面方面的不足那么，就和笔者一起来见识一下这款诚意之作吧！



光环
收录

系统介绍

要想在本作里面战而胜，需要的不只是运气，重要的是操作和机关，最忌的有碍，若您天灵感散发一丝灵光，肯定是该玩游戏的料，在下手里正好有一些《起步入门》《跳跃入门》

《射击入门使用法入门》，怎么样，不藏私吧，那这里还有《HSC 战斗胜利攻略》《隐藏要素收集秘籍》等等。看您有缘，现在购买，待遇从优，怎么样？饼干兄要不要也来本，给您打个折。啊，饼干兄你急炸锅干嘛？在下不提供接送服务的，呀，另当别论，我提供免费服务总可以了吧。

游戏操作

十字键	材料	控制角色行动
START		暂停游戏
△		使用道具（需先得到场景里的道具）
○		冲刺
X		跳跃（连按两次为空中冲刺）
下+X		起跑时候加速

游戏模式

本作的模式 共有Single Player 和Wireless Player 两个主要模式。Single Player 模式下又拥有故事模式、个人挑战模式、杯赛模式。故事模式和个人挑战模式的内容基本相同，都是使用不同的角色在6个场

景、17个关卡中进行挑战。不同之处在于故事模式里加入了些无关紧要的剧情，要注意的是，没在故事模式里开启的关卡不能在个人挑战模式里进行挑战，而杯赛模式则是把17个关卡重新排列后以杯赛的形式进行游戏。

游戏方式

游戏是以一个个关卡来发展流程，只有在上一个关卡胜利才能够进入下面一关，每关都有一个对手和你进行比赛。游戏的规则很简单：就是可以使用任何手段，只要比对手先到达终点就能够胜利。金环是游戏里最重要的一个物品，在破关的途中要尽可能多得到分布在关卡内的金环。游戏里，金环就是玩家的生命，一旦身上的金环少于被攻击招式的所需数，角色会原地停留很长一段时间不能行动。能让金环减少的因素有：被杂兵碰到、被对手的攻击类道具命中。另外注意一点：这

里所给选择的几名角色的最大速度、加速力和技巧都完全一样，并不存在着什么能力上的差别，因此选用什么角色就是玩家的个人爱好啦。



评价系统

本作在任何模式里都有评价系统，最高为S级别，游戏中影响评价的要素有两个，分别为：过关时间（在画面上方）；过关时候身上所携带的金环数量（显示在左上角）；过关后会根据评价好坏给予玩家卡片，评价越高就能得到在平时很难拿到的卡片。由于游戏

的特殊性，因此要拿S级评价，除了在过关时所携带的金环数上下手，另外在路上的杂兵，不要被它们碰到而失去金环是最基本的保证。过关时间方面只要少走弯路都能达到S级评价所需要的最低时间。



道具

既然是非正规的竞速游戏，自然是少不了阻止对手的道具有啦，道具分为攻击类道具和辅助类道具。这些道具分布在各大关卡里，有些道具只有在特定的关卡内才能够看到，和金环一样，碰到关卡里的道具就会自动取得。得到道具后，系统会自动把道具的图标在左下的道具栏里显示出来，按动“”就能够进行使用。

攻击类道具的主要用途是阻止对方的行动，达到稍微拉开两人间的距离，可以依照对手位于玩家的前方还是后方进行向前方投掷或是后方设置的效果。当然，道具并不是我方所独有，这些道具在地图上同一位置下只会出现一次，也就是先到先得，要是被CPU控制的角色得到并使用，会对我方大大不利的。

攻击类的道具

冰块 效果为释放出一个冰块，除了跳跃外无法躲开，命中后无法行动的自动向前方慢慢滑动，碰到一些地图设施后还是会被其效果影响。

炸弹 以释放角色为中心所进行的全屏性攻击，如果不小心被打中后有段时间内无法进行任何动作，只能在原地等待恢复，命中同一屏幕里的敌人，也能够消灭掉敌人。

毒气 释放出围绕身边的绿色毒雾，被不幸打中的话，会导致混乱而使方向全部左右颠倒，

对我方十分麻烦，但对CPU控制的角似乎没什么影响。无赖的电脑作弊啊……

追踪性雷电 效果和炸弹差不多，但命中范围更加宽广，击中后同样是一段时间内无法动弹。

相比丰富的攻击类道具，辅助类道具就单薄得多，只有一个加速之星。这个道具类似于《超级马里奥》里的无敌星，使用后角色会有一段大约5秒的无限加速能力，不仅速度大幅度上升，更能进行无敌的冲刺，能破坏掉前

方的一切路障。而使用这个能力攻击到对手的话,可以让对手的金环数直接为0而产生停留,配合5秒的加速可以很大程度地把对手远远地抛在后面。当然,也同样要小心对手使用此类道具,不幸命中的话对我方是毁灭性打击。不知道各位玩家有没有发现,本作电脑作弊的现象还是有的:比如往往相同速度和相同道路下,我方比较难追上对手,而对手却能

很快超上来,基本没有对手被我方拉开很长距离的现象发生。因此这里更要注意不要被对手的速度之星命中。和其他攻击性道具不同,对手上升的速度加上我方停留的时间,运气不好的话会被拉开相当长一段距离。(这里郁闷了,到底哪个才算攻击性道具……明显速度之星攻守都兼备嘛。)

机关



关卡中到处都分布着机关,机关又分为可操作机关和不可操作机关,可操作机关基本每关卡都有存在,这里重点讲解下可操作机关。

在机关前会有提示,系统会自动在角色的头上冒出提示,需要玩家按○键或者×键。但只有短短的几秒,这里考验的是玩家反应力。这里要注意,如果在角色翻到机关中间(注意,是中间段而不是后段)后再按就没有任何效果。而如果提示玩家按○键的时候按了×键,那么只有三种结果——第1就是被系统强制带到了需要消耗更多时间的路线;第2种就是会被带到有敌人的路线;第三种也是最倒霉的一种,就是被强制掉到陷阱里,需要5秒钟时间才能再次行动……在可操作障碍物里也有提示玩家按“?”的,由于按×键或者○键都可以,这时候就要看看玩家的运气如何了。

浮游装置 后期才出现的可操作障碍物,比前期的更考验反应能力。当碰到浮游装置的时候,选择提示按×键是达到和弹簧一样的

高跳效果,而○键则是达到和加速器一样的瞬间加速效果。而“?”提示时候就要考验人品了,因为浮游装置按错的话,十有八九后面等着玩家的是一个巨大悬崖……

弹簧 角色踩到上面会被系统判定为高空跳跃,但要注意跳跃的横向距离相当短,在空中很难进行左右的位移。要注意的一点是,经过弹簧到达的道路不一定是耗时最短但是最安全的(比如原路可能有些陷阱和杂兵),有时候走原路反而会更快。而后期关卡中经常出现的多连弹簧就需要很高的跳跃技巧了。

跳杆 可以让角色高举起物体,碰杆后会自动进行高空跳跃,比弹簧跳得更高但横向距离更加短。经常出现在一些悬崖处,注意跳杆是离墙壁越远的地方弹性越大。

加速器 全部关卡里都存在障碍物,效果为碰到后段时间会进行和速度之星一样的加速效果。由于加速关系,往往用于通过后接圆形的外道。这里要注意的就是加速途中没事不要进行跳跃,这样做会使后面的圆形外道由于速度不够而通不过。

蓄力弹簧 第3大关游乐场里才会出现的障碍物,角色碰到后会变为球的冲刺状态,这时候需要玩家进行连打×键进行蓄力,之后弹簧会把角色打到高空。注意连打×键进行蓄力的速度越快,所需要的时间也越短。

BOSS战法

流程方面由于没有什么难点,主要就是靠各位玩家的反应能力和对关卡的熟悉程度,BOSS战里有一些战斗会看到本关的对手也在同一场景里和玩家一起攻击BOSS,但别天真地以为他们是来帮助玩家的——这里还是进

行着竞赛,只不过换为看谁先击破BOSS罢了,而有的BOSS战里,这些对手还是很有用的。比如可以拿来当跳板,来个两段跳达到攻击高处BOSS的目的。

● ZONE 1 机械乌龟 ●

蛋头博士怎么就老做些无聊的垃圾产品呢?作为第1关卡的BOSS,这只机械乌龟的实力可谓弱到极点。只需要攻击到6次就能取得胜利。平时只需要一边不停奔跑再一边收集道路里的金环来稳定HP和过关评价需要的最低金环,BOSS的攻击方式只有打尾巴,很好躲避,平时还是小心对手比较好。当BOSS的弱点——头部伸长出现在跑道的时候,建议先攻击对手免的干扰到自己,再借力跳跃命中其弱点。来回6次即可过关。



● ZONE 2 机械鸟 ●

蛋头博士终于聪明了一些,知道利用场景的优势来进行战斗。本战的关卡很麻烦,我们无法直接攻击到飞在空中的BOSS,只能不断跳跃到最高的一层里等待BOSS下来才可以攻击到,BOSS一般是攻击完后会自动下降飞行高度。一共要命中头部6次才能结束战斗。这里的场景都是由木头制成,BOSS的攻击不会直接造成角色的伤害,但其冰属性的攻击可以把木头冻住,角色踩到上面会因为太滑而无法停止行动直接掉落悬崖;火属性攻击能把木头烧小,在上面很难进行控制。而注意在木头上要是被对手攻击也会掉落到悬崖里。出来时金环数会变成0,因此不要把容易得到的金环一下吃光,这点请特别注意。

● ZONE 3 前篇大 ●

可怜的蛋头博士由于经费问题,在ZONE 3里并没有制造出BOSS来阻止玩家。而沉默了一关后的博士制造出了个比较麻烦的机器人。本关和ZONE 1的BOSS战场景比较相似,但由于在冰天雪地里战斗,本来就很快的速度加上地滑,让角色有点难控制。BOSS的攻击方式为带有追踪性的冰箭攻击和地震攻击。冰箭攻击很难躲避,这里建议使用一个阴

招——尽量靠近对手,待BOSS发出攻击后马上利用对手做弹跳板跑离即可。而地震就是BOSS要从地下出现的预兆了,事先跳跃就能完全没事。反击方面比较麻烦,需要一边躲避BOSS的攻击一边跳跃到BOSS的爪子上,这时候才能攻击到出现的驾驶员。当然,利用可怜的“职业跳板”也能达到相同的目的。

● ZONE 4 驾驶员 ●

这里不得不质疑下蛋头博士的审美观点了,博士您要做个头像留在自己家里欣赏也就算了,拿出来吓人就不对了。何况这么大的一个物体,要在现在房地产紧张的时候,占多大面积啊。这个BOSS比较麻烦,平时它不会不停发射导弹来干扰,平时我们同样什么都做不了,只能不断积累金环为以后的战斗做准备。当位于BOSS驾驶的驾驶舱飞出来时候才是攻击的好时机,同时小心地上的电流,旁边也有机械Sonic过来代替对手捣乱,同样利用场景来攻击驾驶舱,久就能解决BOSS。需要注意的是本战限时时间有点紧,看准驾驶舱出现时刻,只要能全部命中就能安全过关了。

● 最终ZONE 手雷列车 ●

这关的BOSS战和其他关卡不同,其场景就是一个横向的轨道,时间限制为1分钟。车厢炮台就是弱点,需要一一破坏掉才能前往下一节车厢。一共要攻击8次才能胜利,这关里前进时候的机关相当多,一不小心就会被冰块冻住,被火烧掉金环,这里建议一个技巧

破关中——直接使用空中冲刺快速到达车厢的弱点处击破之。攻击一次后,系统会强制的把角色拉回起点,用同样的方式再次攻击炮台就能进入到下一节车厢。途中有机械的Sonic捣乱,出现后立刻解决比较好,不然后面会比较麻烦。消灭3节车厢就能来到蛋头博士的主驾驶室,用相同方法对付他就能迎来最后的通关结局。

关于通关后的收集

通关后可以得到玩家选用角色的相应皮肤,在系统设定里就能够更换。而卡片内容只要使用不同角色以S级评价通关就可以全部收集到。



NDS软件新闻

文 小超 编 米格

小超 不知不觉中 还有一个月就到春节了 很多读者也都在备战期末考试吧? 先祝大家能考出个好成绩哦。下面一起看看近期的NDS软件新闻

实用软件

MoonShell新版推出

推荐

NDS用多媒体软件MoonShell于2006年末 2007年初1月初连续推出了V1.6 beta, beta 2, beta 3, beta 4, beta 5以及V1.6 final beta, beta2, beta3, beta4等多个版本。新版支持了R4 EZ5等新一代Slot1烧录卡, 将 /shell 文件夹改名为 moonshl, 将 global.ini 改名为 moonshl.ini, 避免了与采用外存储内核烧录卡无法共存的问题。新版本还修正了内存与DPG 视频解码冲



外, TG777网站提供的最新NDS电影也都采用了DPG 2.0编码格式, 各位还在使用旧版本MoonShell的玩家还是赶快升级吧!

IdeaS新版发布

推荐

已经整整9个月没有消息的电脑端NDS模拟器IdeaS于1月3日推出了V1.0.0.9版。新版修正材质贴图管理方面的错误, 并加入了Debug对话框。在游戏模拟兼容性方面, 新版并没有太大的提高, 看来作者还要加油才是。



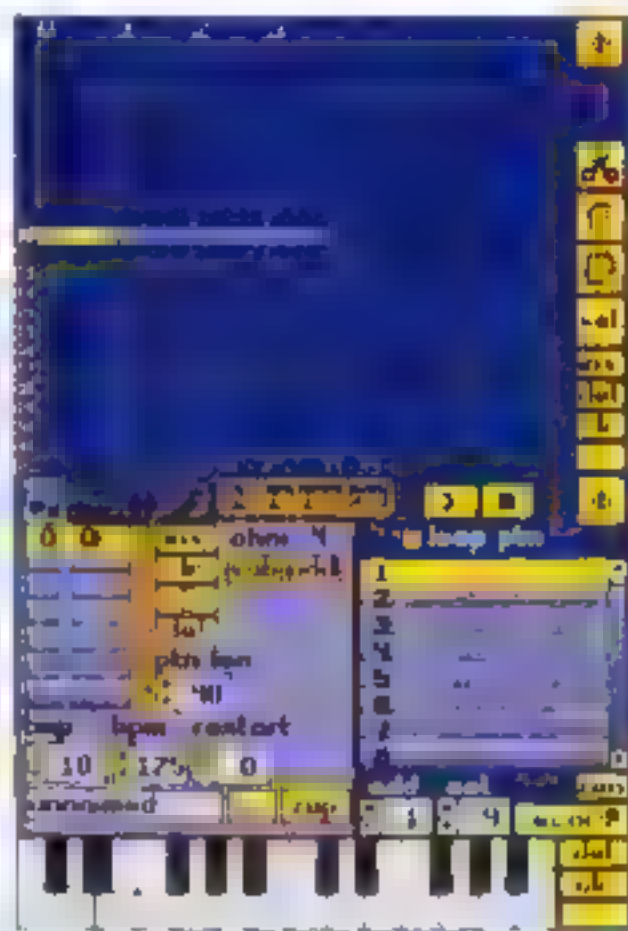
Virtual Game Maker新版公开

NDS用的游戏自制软件Virtual Game Maker于2006年末推出了V1.03版。新版本修正了英雄角色移动速度过快、屏幕上有很多怪兽时级别超过最终BOSS以及商店购物等错误，加入了跳过制作人员名单的功能，增加了繁体中文、简体中文Readme文件。



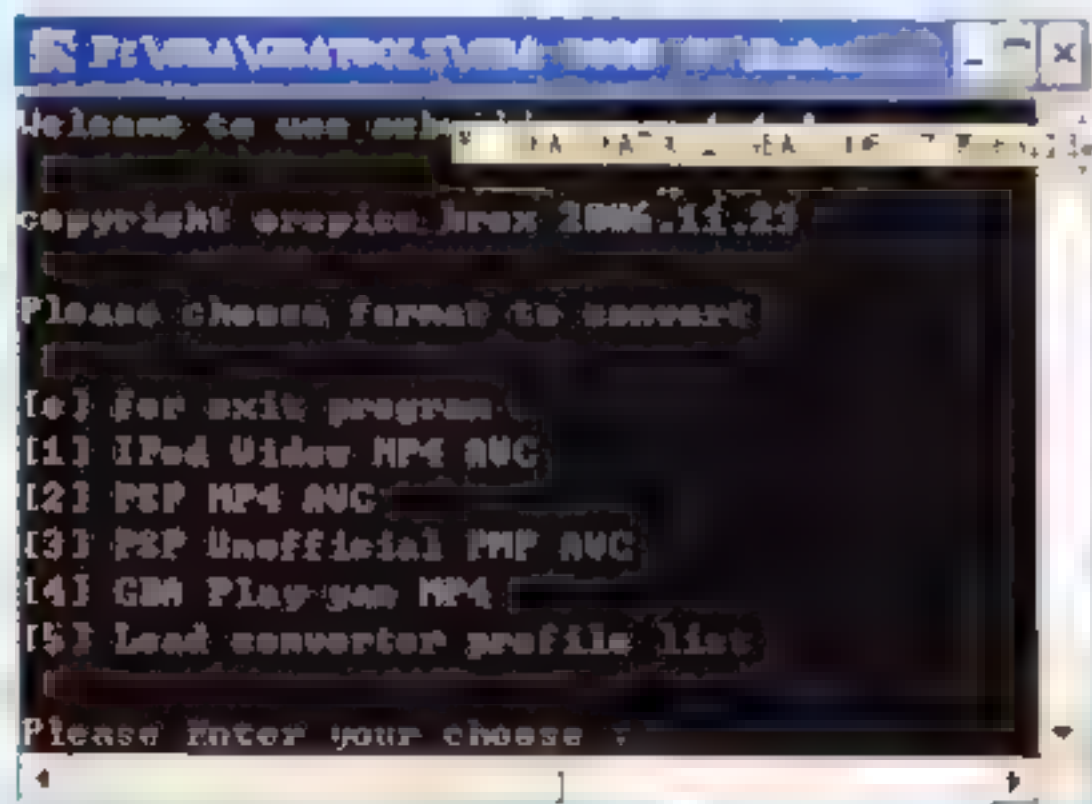
NitroTracker新版推出

NDS上的作曲软件NitroTracker于1月6日推出V0.3版。新版加入了对DSMIDI/WiFi软件的支持，并且能够设定歌曲播放的位置。在文件选择中还能预览WAV格式的音频文件，加入了暂停和重新开始以及重启NDS的功能。



EzBuilder新版公开

由Erspicu brox制作的掌机视频转换软件EzBuilder于2006年12月末推出Final SpBeta5、Final SpBeta6两个新版。Final SpBeta5版增加了ffmpeg quantizer方式的转档选择，在dgp.ini文件中新增mpeg1 encoder与ffmpeg quantizer的设置选项，加入mencoder的超级品质转换方式，video quantity可以设置成video quality max extra，这样转出的视频文件容量比较小，画质也有所提升，但是转换时间会大幅延长；添加NDS高音质32768 samplerate方式，能够使用audio samplerate=32768参数开启NDS高音质方式。Final SpBeta6则修正了avisynth的avs使用语法，解决了采用32768音效取样率选项时造成RM、RMVB格式视频转换失败的错误。



EzBuilder能够将RM、AVI等格式的视频转换为NDS用DPG格式、PSP用PMP AVC格式、iPod用MP4格式，功能可谓十分强悍。值得一提的是，新版本的EzBuilder还支持DPG2的转换，DPG2采用帧索引技术，相比较于DPG1，DPG2视频的清晰度更好、流畅度更高。不过DPG2需要MoonShell V1.5 Beta2以上版本才能播放。喜欢用掌机看电影的朋友可以关注一下EzBuilder，软件下载地址为<http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=61&ID=318266&page=1>。

玩过《勇者斗恶龙 怪兽统治者》后，顿时很期待NDS上的DQ9。回想NDS发售的两年来，的确有很多游戏给人留下了深刻的印象。而在2007年，任天堂的精品游戏理念还将继续下去。最后给出文中软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw_57nds57.zip，另外感谢一起序(<http://www.7c.com.cn>)网友的大力支持。

烧录卡新闻站

文 小超

编 米格

小超：临近年末，很多烧录卡厂商都推出了优惠活动，除了降价外，有些产品还会有赠品相送。近期想购入烧录卡的朋友，快快行动吧

M3/G6

厂商网站: <http://www.gbalpha.com>

M3新版软件、内核发布

Gba1pha于2006年12月31日发布了M3用电脑端烧录软件Game Manager V31版。新版解决《成人常识力锻炼DS》、《托尼·霍克滑板 高山急降》、《快乐周年庆》《白人一首一首的歌》、《弹唱DS 吉他》等游戏不能正常运行的问题，新版本已经可以使用快速载入模式正常进行游戏了；解决了《星球大战 致命联盟》只能使用完全载入模式运行的问题，新版可以使用快速载入模式游戏；更新一指通智能库，第783号之前的所有NDS ROM均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称。

另外，G6用J-DISK Manager烧录软件于同日推出V4.60版，改进的地方与M3 Game Manager V31版相同。M3用内核也推出V4.72版，对NDS游戏DoFAT引擎进行了升级，配合Game Manager V31或以上版本能够实现更好的游戏兼容性。针对于最近Moonshell推出的新版，Gba1pha还在2006年12月31日推出能够运行于G6和新品M3 DS Simply的Moonshell V1.6

final beta版，用户可以直接下载并拷贝到烧录卡中使用。

M3DS Simply仅在网络邮购

M3DS Simply中文版在1月份初首发上市虽然准备了充足的货源，但是由于国外市场的巨大需求量和较高的售价所获得的利润，使得电影卡销售部门的高层，不得不决定把首批生产的大部分产品都销售到了海外市场。因而，国内M3DS Simply虽然有发售消息公布，却看不到市场上有多少店面销售。想立刻得到此产品的玩家只能够通过官方网站www.gbalpha.com来邮购，据悉此问题要等到1月底第二次出货时才能得到缓解和解决，到时你才能看到零售店有M3DSS出售。



M3DS Simply新版本内核软件1.01发布

Gba1pha小组近日发布了M3DSS最新版本内核，新版本加入了DIY皮肤功能，可以让玩家自己装扮M3DSS主界面。你只需要将自己制作的素材图片放置在microSD卡的system文件夹下，并替换掉相应图片即可。里面的四个文



件logo.bmp、icons.bmp、bckgrd_1.bmp和bckgrd_2.bmp四个文件分别为开机后的上屏背景、下屏背景和文件目录上屏背景、下屏背

景。图片必须是8位或24位的bmp格式文件，大小必须是256×192像素！

Supercard

厂商网站: <http://chn.supercard.cn>

SC DS新版内核即将发布

SC技术小组最近正在开发新一代烧录卡SC DS的新内核，并且将在近日对外发布。新版本内核将会在游戏兼容性上有大幅提升，而实现兼容性提升的核心技术则是将原PC端转换软件向SC DS内核做出



移植，使游戏Clean ROM在运行时就能进行动态补丁修正，有些类似于R4的内核打补方式。新版内核功能官方介绍如下：

内核内置实时补丁模式，类似R4的内核打补丁！

除了拥有标准模式，超级模式，增加实时补丁这种第三模式；

实时补丁模式将支持Clean ROM无需转换支持复位、存档脱离电池直写闪存，支持任意闪存卡（解决挑卡问题）。

EZFlash

厂商网站: <http://www.ezflash.cn>

EZ5源码公开

EZFlash于2006年12月28日公开了EZ5烧录卡V1.31版内核源代码。源代码包内包括除游戏启动模块外的所有基于GPL的Moonshell 1.51源代码，以及EZ小组对其做的界面上的修改和一些优化。任何人都可以基于这个源代码做出自己的修改和编译版本，同日，EZFlash还公布了EZ5 FAT IO LIB源代码，自制软件作者可以通过这个代码对软件进行更新或重新编译，让软件能够在EZ5上面正常存取TF卡内的文

EZ5更新存档列表

EZFlash小组于1月5日更新了游戏存档列表，至完稿之日，最新的存档列表已经支持到ROM编号为0799的NDS游戏，下载后解压缩，将得到的ezsave.lst文件直接放置在microSD卡的shell目录下替换原文件即可使用。

EZ4更新MoonShell内核



EZFlash小组在推出EZ5的MoonShell内核后，正在赶工为EZ4制作基于MoonShell软件架构的全新内核，新内核将会像EZ5一样，将主程序刷新在卡带芯片上，而将内核界面文件放置在外存储卡上。由于采用MoonShell作为内核框架，因此新版本内核将直接支持播放DPG格式视频、MP3音频和打开BMP/JPG等格式图片的功能。



R4DS

厂商网站: <http://www.r4ds.com>



R4DS新内核发布

R4小组于1月5日发布烧录卡新秀R4DS用内核V1.05版。新内核支持用户自定义皮肤,在只显示游戏模式内解除了shei、moonshe目录和system、ds mshi nds文件,增加了对应NDSL的四级亮度调节。1月6日R4小组还发布了适用于R4DS的漫画软件mgView v0.0版。

AceKard

厂商网站: <http://www.acekard.com>

AceKard发布更新文件

AceKard开发小组于2006年底发布AceKard电脑端烧录软件用Akbmp.dl文件,修正了部分图片转换错误。Acekard用英文版烧录软件AcekardManager v1.03也于1月4日推出。另外,官方于1月10日发布新的存档列表文件Savelist.bin,将ROM更新到第6799号,并将第0709号ROM的存档空间修改为64k。



Ewin

厂商网站: <http://www.ewinflash.cn>

Ewin2烧录软件公布新版

Ewin于2006年12月末公布Ewin2用电脑端烧录软件v1.3('224)版。新版软件增加了对《托尼·霍克滑板 高山急降》游戏的支持,并修正了《任天狗》汉化版不能运行的问题。



N-Card

厂商网站: <http://www.usb11.com>

N-Card新软件公开

DSGBA于2006年末发布N-Card用烧录软件OS V22版。OS V22版菜单采用全新弓

导代码,支持了ROM文件中文信息显示,加入了存档信息开机提示功能。与之对应的3Dwin烧录软件也进行了更新,推出V1.22d版。新版在传输游戏中NDS上屏幕会自动关

闭，加入SAV文件备份日期以及对游戏中文名的支持，修正了“最”、“刀”等字符的错误。新版还在dssystem文件夹内加入global.ini配置文件，用户可以通过编辑此文件选择菜单字体颜色以及增加强制开机备份功能。

为方便用户操作，DSGBA于1月2日发布了适用于2G至8G容量烧录卡用户的OS操作系统至3DWin系统傻瓜升级程序。用户只要将下载的文件拷贝到烧录卡中运行，NDS会自动进入安全模式，然后根据提示按A键就会进行系统升级。接着用户再进入火线联机模式，通过电脑端烧录软件复制系统文件到新出现的移动盘上，即可完成从OS到3DWin V1.22版的升级过程。

N-Card正式上市

不知大家还对曾经露过一小面NDS烧录卡DSGBA有没有印象，实际上N-Card就是DSGBA改进型号。N-Card同样为NDS原卡大小的烧录卡，内置引导功能。不过，N-Card没有采用时下流行的存储卡设计，而采用了内置闪存。N-Card内置的高速NAND闪存，能够保证游戏的运行速度。N-Card的闪存为FAT格式，是真正支持Clean ROM的产品，可以在Windows下直接将ROM拷贝进去。目前出货的N-Card有三种，128MB的售价为168元，512MB售价为299元，1GB售价为399元。另外厂商预备近期会推出支持USB 2.0传输协议的新卡，4GB容量的卡也会上市。



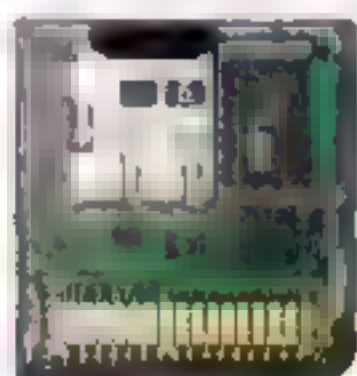
Ninjapass

厂商网站: <http://www.ninjapass.com>

Ninjapass Evolution X9发布

Ninjapass Media Launcher的改进型烧录卡Ninjapass Evolution X9也于12月份正式发布。Ninjapass Evolution X9体积和NDS原卡一样大小，也内置了引导功能，并支持MicroSD卡扩展。用户可以将NDS ROM直接拷贝到MicroSD卡中，无需通过烧录软件。另外厂商还表示，Ninjapass Evolution X9以后会

发布多语言操作系统，并可以使用无线网络传输文件。Ninjapass Evolution X9的售价较高，为49.99美元，估计在国内不会有市场。



新品烧录卡陆续登场

M3DSS、N-Card 火速评测

SP
世
训
室

在上一辑中,我们对EZ5、GC DS以及R4三款烧录卡做了系统的评测,并进行了一个全面的横向对比。作为本次烧录卡大战正式打响后的第一波冲击,三款烧录卡对市场造成的影响无疑比Acekard 军突起时要大得多。笔者也经常听周围的朋友打探有关这些烧录卡的最新情况。而在我们综评vol.2即将完成之际,国内烧录卡大厂Gbaalpha终于推出了其最新产品M3 DS Simple,并将在不久后推出高端产品M3 DS Real版,而同时笔者也收到了本次烧录卡大战的真祖卡——N-Card。在本辑内容中,我们就将为大家评测这两款Slot 1端烧录卡。

M3 DS Simple

售价: 198元

老实说,虽然在拿到M3 DS Simple(以下简称M3DSS)之前就听到不少传闻。等M3DSS真正拿到手里,还是被寒到了。除了包装和贴纸,产品从外形、附送品到硬件设计甚至售价都和R4完全相同,向厂商一番打听才得知,原来R4本身就是M3DSS的设计原型,而且出自Gbaalpha小组之手,之所以分为两款产品上市,首先是考虑到原先产品软件不成熟但又想抢占市场,因此通过代理OEM推出了R4,独立出这样一个全新品牌;其次,M3DSS在内核更新方面将会由M3制作小组维护,而在未来将会与R4产品走两条道路,究竟R4和M3DSS存在多少差异?下面我们就一起来看看吧。



▲附赠的产品也与R4完全相同

装,绘制的图案仿佛感觉手将M3托起一般,看上去的确很有运动的味。打开外部的塑料壳,里面放置的包括

M3DSS卡片一块、microSD直插读卡器一个、运动型卡片便携保护盒一个以及驱动光盘一张。卡片保护盒与R4所赠送的产品从色彩到外观完全一样,也是粉蓝色底色、外带挂扣。M3DSS卡片同样与R4是一套模具开出来的,microSD插槽设计在卡片顶部,通过一个螺丝固定,贴纸采用了与外包装相同的LOGO,看上去还是很时尚的。

外观篇



▲M3DSS包装设计得非常别致,很有欧美周边产品的风范。

M3DSS打着游戏、健身两不误的广告口号于1月初从网络登陆国内市场。打着运动的旗号的M3DSS这次在包装设计上的确下了不少功夫,包装一改M3系列的纸盒包装,而采用塑料立式包

使用篇

M3的使用非常简单,直接支持Clean ROM,采用内核自动打存档补丁的技术,将游戏存档直接写在了microSD卡上,所有这些都是由卡带自动完成,绝对的傻瓜级操作,它同样采用了基于MoonShell系统开发的引导程序,并且所有内核程序数据都是存储在microSD卡上。可以说除了界面以外,所有使用方法都与R4完全相同。不过由于厂商针对两款产品的硬件专门做了保护,因此M3DSS和R4的内核主程序还是不能通用的。M3DSS 1.0版内核及存档



▲M3DSS界面制作得与产品包装风格相仿，但功能与R4也完全一样。

转换、ROM剪裁、MoonShell等软件都收录在光盘中，并且还在里面放置了Word文档的详细使用说明，便于初次接触烧录卡的玩家使用。

在首次使用M3DSS时，玩家只需直接将光盘中的system v1.00文件夹下所有内容拷贝到microSD卡根目录下即可。然后再将想要玩的Clean ROM也复制到microSD卡下，M3DSS支持对文件夹的识别，因此玩家还可以在microSD卡上创建文件夹来分类管理ROM。

拷贝工作完成后开启NDS，就能看到M3DSS的主界面。除了整个背景以及LOGO更换为M3DSS的以外，所有功能均与R4相同，这

里我们就不再赘述。感兴趣的玩家不妨看看上辑《掌机王SP》的R4评测部分。

总评

M3DSS最新内核1.01版已经发布，其更新部分与R4 1.05版完全相同，加入了自定义界面皮肤的功能。M3DSS



▲运行《塞尔达传说：风之杖》的游戏画面。

与R4看来短期内都将捆在一起更新内核了。不过凭借M3系列在玩家中的名望，普及起来应该要比R4快得多。还是让我们期待M3 DS Real能早日到来吧。

N-Card

售价：299元



N-Card名称的由来，实际上是指由NandFlash作为存储芯片的烧录卡。这种卡由于采用了与NDS正版卡

相同的存储芯片，因此在硬件设计上可以说与正版NDS卡片最为接近。这款卡片最初由DSGBA在半年前左右就已经完成了开发工作，并在市面上以D版NDS游戏的角色低调登陆市场。而后DSGBA又将技术转让给多家烧录卡厂商，而现在正式上市的N-Card则是DSGBA授权由NDSBBS负责网络总代理的，据说DSLLinker等数款烧录卡也同样出自DSGBA之手。



▲容量高达8G的DSLLinker其实也是DSGBA原始版的衍生物。

小的烧录卡，内置引导功能。不过，N-Card没有采用时下流行的存储卡设计，而是采用了内置闪存。N-Card内置的三星NAND闪存，能够保证游戏的运行速度，N-Card的闪存为FAT格式，是真正支持Clean ROM的产物，可以在Windows下直接将ROM拷贝进去。目前出货的N-Card有三种，128MB的售价为168元，512MB售价为249元，1GB售价为399元。另外厂商预备近期会推出支持USB 2.0传输协议的新卡，4GB容量的卡也会上市。

外观篇

N-Card的包装采用长方形纸盒，但硬度比较高，用手轻轻按压不会出现变形，应该可以承受长途运输中的颠簸。包装盒正面中央是硕大的N-Card烧录卡的特写，右下方红色的N-Card字样非常醒目。



▲N-Card的包装倒是有一分古旧的感觉，总让人想到GBA时代的烧录卡。

厂商的徽标DSGBA则印在左上方，金黄的颜色，有点像某阿拉伯电视台的台标。N-Card包装盒的侧面比较奇怪，其中一边印有Micro

N-Card正式上市

不知大家还对曾经露过一小面NDS烧录卡DSGBA有没有印象，实际上N-Card就是DSGBA改进型号。N-Card同样为NDS原卡大

SD标志，难道N-Card还有支持TF卡的产品吗？但盒子另一面则有128MB、512MB、1Gb容量标记。目前市面上已经有1Gb、2Gb、4Gb等多款产品，笔者收到的是1Gb容量的卡带，相当于电脑容量的128MB，但厂方出货时并没有在侧面标注容量。N-Card的包装盒采用上翻型设计，很难容易打开。包装内有N-Card一块，USB传输线一条，还有一块火线烧录器。



▲火线烧录器采用GBA真卡大小，插在NDSL上实在不怎么好看。

N-Card卡带体积同NDS正版卡差不多，只是要略微薄一点，相信这也是大多数Slot1烧录卡的通性，但

NDS卡槽仍旧很顺畅。目前出货的N-Card均为白色外壳，但卡正面的贴纸却有多种颜色。卡带外壳做得比较精致，毛边现象并不明显，缝隙结合的也很紧密。因为N-Card没有TF卡插槽，所以在外观上看，更像NDS正版卡。撕开N-Card正面的贴纸，会看到卡带中央是镂空的，露出了集成块，不过这集成块突出并不是很厉害，对外观影响不大。包装内附带的火线烧录器是烧录游戏用的，须设备，外形同GBA卡带，但做工相比N-Card要粗糙一些。

自动将存档保存到NandFlash芯片上。

黄金电容每隔15至20天左右需要进行充电以维持存档数据，但这个充电时间很短，只有1至2秒。用户操作也非常简便，只要将N-Card插入NDS，开机稍等一会再关机，即可完成充电过程。这里提醒一下各位用户，如果长时间不使用N-Card，一定要隔一段时间就打开NDS，对电容充电，否则辛苦得来的存档可能会消失。如果使用合卡模式，游戏记忆关机后，最好再打开NDS一次，让引导程序能对刚才存储的记忆进行自动备份，做到万无一失。

使用篇

由于没有采用TF卡，所以N-Card的使用方法比较特别。我们需要通过火线烧录器对N-Card内存进行读取操作。烧录游戏时，需先将火线烧录器插入到GBA卡槽，将N-Card插入到NDS卡槽，将火线烧录器通过赠送的USB线与电脑相连接。接着打开NDS，调节到Manual Mode模式，进入NDS主界面后，选择运行N-Card卡带，然后才能进行游戏烧录。N-Card的烧录方式有些繁琐，同时需要NDS和烧录器，远远不如直接将TF卡插入到读卡器中那么简便。不过也有一个小优点，那就是N-Card卡不必从NDS中拔出来了，可谓有得有失吧。其实N-Card还有一种脱机烧录器，可以直接脱离NDS使用。用户将N-Card插到脱机烧录器上，然后再将脱机烧录器插到电脑USB接口，即可烧录游戏。但据说脱机烧录器的成本要高一些，所以现在的产品配备了成本更低的火线烧录器，而脱机烧录器只是配备给了部分经销商。

笔者收到的是USB1.1接口的产品，实际使用中传输游戏非常缓慢。大约128MB的游戏ROM会耗费4分钟左右的时间，如此慢的速度着实让人不能忍受。不过从官方得到的消息，新产品中已经支持USB 2.0传输协议，大大加快了游戏写入速度。

N-Card有两种模式，分别是OS模式和3DWin模式。OS模式下，必须通过烧录软件才能将游戏ROM拷贝到N-Card内存中。此模式中，电脑无法识别N-Card的闪存。而在3DWin模式下，我们可以将N-Card闪存格式化为FAT格式。Windows系统会将N-Card识别为一块移

硬件篇

N-Card内置引导，无论你是NDS、NDSL还是IDS、IDSL，以及有没有刷过Flashme，均能直接使用N-Card运行NDS游戏。N-Card在存档方面采用SRAM电池记录的方式和掉电保护的设计。同时，N-Card是Slot1烧录卡中首款采用电池记录方式的产品。但这里N-Card使用的并不是普通的电池或者充电电池，而是法拉电容。与充电电池相比，法拉电容的寿命更长，达到百万次，而充电电池只有500至1000次。N-Card分为单卡模式和合卡模式两种运行模式。无论使用哪种模式，游戏中存储时，存档会保存在法拉电容中。玩家也可以将存档通过电脑烧录软件备份到硬盘中。而在合卡模式中，当用户下次打开NDS时，N-Card引导程序会

动硬盘，我们能够直接把NDS游戏ROM粘贴到N-Card闪存中。也就是说，在3DWin模式下，N-Card才是一块真正的“三免”烧录卡。

OS模式使用的电脑端烧录软件名为N-OS，是一款绿色软件，无需安装。N-OS的界面简洁，将N-Card连接后，能从N-OS上直观看到卡带剩余容量，以及现有游戏



▲N-Card的OS模式烧录软件界面十分简洁

列表。点击添加按钮可以添加游戏ROM，点击格式化会格式化N-Card闪存。另外还能对游戏ROM进行减肥以及选择单卡或者合卡模式。点击烧录按钮后，软件开始对游戏进行写入操作。OS最大的好处是支持ROM体积缩减，更适合小容量的N-Card。对此官方的建议是，如果为4Gb以下的卡，建议用OS模式；如果是4Gb以上的卡建议用3DWin模式。

当然对用户来说，还是3DWin模式更加方便。3DWin模式支持Clean ROM的直接拷贝，用户可以建立子目录，但无论哪种模式对游戏的兼容性都是一样的。在3DWin模式下，游戏会以3D图标的方式显示在下屏，上屏显示游戏名称、容量、记忆格式等信息。虽然图标看起来很有立体感，但丑陋了一点，希望以后厂商能推出更加美观的界面。具体操作时，我们用方向键移动光标，按A键运行游戏。如果游戏过多，会分为多个页面显示，按L、R键翻页。比较体贴的是，N-Card支持触摸屏操作，用户能够直接点击图标运行游戏，点击上、下箭头进行翻页。N-Card内内置了部分游戏的存档数据，比如《宝可梦》



▲3D模式下N-Card的软件界面非常独特，游戏、自制软件图标都采用3D立方体表示。

自动为游戏匹配合适的存档空间。如果遇到没有内置数据的新游戏，我们可以通过按SELECT键和十字方向键的左、右来选择记忆格式。

用户可以在OS和3DWin两种模式之间任意切换。首先说说将3DWin模式转换为OS模式的方法。将N-Card连接到电脑后，进入NDS主菜单，选择N-Card图标后按住L、R以及方向键的上，然后不松手的情况下按A和B键，直

到NDS下屏出现红字USB SAFE BOOT BLOCK (ADDR5)。在OS软件包内有Up_DS_1G_128、Up_DS_4G_128、Up_DS_8G_128三个目录，根据自己的卡带容量，选择相应目录，并执行目录内的burn.bat批处理文件，稍后OS模式转换成功。然后在电脑上用N-OS将卡带格式化一下，即可正常烧录游戏了。之前，OS升级到3DWin模式也是非常麻烦，现在官方推出了傻瓜升级包，简便了很多。只要用户将升级文件拷贝到烧录卡中，运行即可进入升级模式，按A键确认升级。

由于磁盘接口的问题，N-Card刚开始并不支持多媒体软件MoonShell。不过官方现在已经推出了改版的MoonShell，能正常在N-Card上运行。听音乐、看视频以及阅读电子书、浏览图片等功能均正常。除了MoonShell以外，官方还推出了改版后的PDA软件DSOrganize。

总结

因为支持CleanROM，所以N-Card对游戏的兼容性非常高，几乎达到了100%。像《生化危机 死寂》的开关门、《恶魔城 苍月的十字架》的片头动画都没有拖慢现象，看来N-Card所采用的NandFlash芯片读取速度还是很高的。老难玩游戏《口袋妖怪 冲刺》、《终极蜘蛛侠》都能正常运行，没有出现白屏、死机现象。最新的NDS游戏《勇者斗恶龙 怪兽仙境》、《麻将霸王DS 特别版》、《与仓鼠生活吧》等也都能流畅运行。神游出品的《触摸！耀西》等四款DS中文游戏以及《最终幻想II》《风雨传说》汉化版运行没有可题。另外，N-Card支持同GBA游戏互动，可以使用GBA卡槽的第三方设备，包括振动包、网络浏览器内存扩展卡等。

从上面的评测看来，N-Card的确是最近出品的比较完美的烧录卡，在功能上比起SCDS也毫不逊色。支持Clean ROM、FAT格式，让游戏兼容性大幅度提高，也让玩家操作更加方便。还有，N-Card在价格上也很具优势，SCDS的售价为299元，如果购买512MB的TF卡还要再加上100元，而N-Card 512MB版仅为299元。可见，比起采用TF卡的产品，N-Card的性价比还是很高的。最近厂商还要推出内置32Gb闪存的产品，喜欢大容量的玩家要注意了哦。

Ewin 震动卡评测报告

文 袁仔 编 米格

SP
评测室

提起Ewin, 这个在GBA烧录时代后期迈入市场的厂商, 在跨入NDS的新时代后, 凭借技术研究小组的实力终于走上主流烧录卡的舞台。在Ewin即将到来前, Ewin小组又为我们献上, 一款全新产品——Ewin震动卡。这款震动卡并不是一款烧录卡, 而是标准的NDS扩展卡, 通过它, 你可以领略到NDS震动游戏的乐趣。下面就来让我们看看这款产品的详细信息吧!

震动卡简介

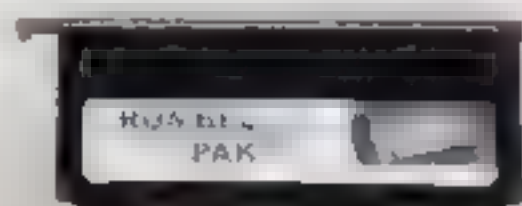
2005年10月, 随着《银河战士Prime 弹珠台》的推出, 任天堂终于发布了他们的首款扩展卡——NDS震动卡。之后随着NDSL的发布, 震动卡也推出了NDSL防尘卡大小的版本, 官方震动卡在震动手感和幅度上自然是把握得非常好, 双震动马达、8位可调节振幅可以让你感受左右细微的震动差别, 有了它, 你可以在玩弹珠台时感受到各种不同的震动, 大大增加了游戏的代入感。据笔者所知, 目前共有14款NDS游戏支持震动功能(文末附表列出)。

早在近三个月前, SC就公布了旗下烧录卡的震动版, 开辟了烧录卡厂商首次为NDS制作具有附属功能烧录卡的先河。但由于SC震动版并没有采用任天堂官方的数据接口, 因此要想使用这块卡的震动功能, 就必须通过软件转换或对官方支持震动的游戏打补丁来修正数据接口, 激活震动功能。由于厂商对于支持震动的游戏转换补丁制作一直没跟上, 再加上这款震动卡单震动, 硬手感的不成熟效果, 因此它的震动功能并没有在市场上造成太大反响, 反而它作为烧录卡的性能却比系列前几款有不少提高, 引起了一些关注。

Ewin震动卡

介绍

12月中旬, Ewin震动卡低调上市, 厂商的官方网站并没有更新这款产品的详细信总, 但《掌机王SP》、LevelUp等国内游戏界知名媒体还是在第一时间拿到了厂商提供的成品。它仍照任天堂官方震动卡设计, 可以配合NDS正版卡以及大部分Slot1端口烧录卡实现支持震动游戏中的震动功能。下面就让我们来看看这款产品的使用效果究竟如何吧。



▲放在塑料支架上的Ewin震动卡。

硬件篇

Ewin震动卡的包装精致简单, 采用白色纸

盒, 全英文包装, 正面印着卡带外形以及大大的“RUMBLE PAK”字样。产品共有5种可选颜色, 分别是白、黑、冰蓝、粉、深蓝, 与NDSL几款主机颜色相同。打开包装后, 简单的透明塑料支架上放着的就是震动卡了。



▲Ewin震动卡包装设计简单精美。

首先取出卡带观摩一番, 这款震动卡在外形上几乎与官方NDSL震动卡完全相同, 模具



▲卡带外壳质量很高, 几乎能与官方震动卡媲美。

制作得非常精细，而且表面该打光、该磨砂的部分都处理的十分完美，材料上色也非常均匀，绝对有着不亚于官方卡带的质感。卡带正面贴纸设计也很精美，贴在上面很有整体感，与官方震动卡风格相符。

旋开卡带背面左上方的螺丝，就能脱去他的外衣，看到里面的PCBA印刷电路了。卡带整个电路设计得非常简单，除了一个控制芯片外，就剩中间用凝胶粘在卡壳上的专用小型震动马达，通过非对称飞轮的高速转动来实现震动的效果，根据电流大小不同可以实现分级震动，但单马达设计自然不能像官方双马达震动卡那样感受左右震动的不同。

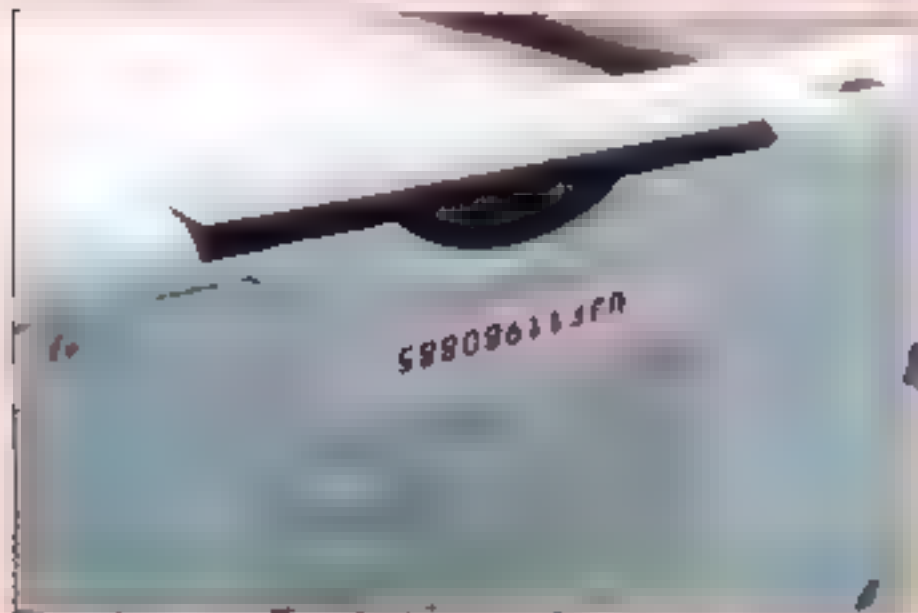


▲脱去卡带外衣后看到的是简单的印刷电路设计

测试篇

由于这款震动卡采用了任天堂官方震动卡相同的控制指令，因此要使用它的震动功能是无需对游戏数据进行修改的。最简单的方法就是配合支持震动游戏的正版卡使用，在插好震动卡后打开NDSL主机进入游戏即可。在打开NDSL主机的一刹那震动卡会首先震动一下，进入游戏后就可以感受到震动的乐趣了。另外这款产品并不支持热拔插，玩家必须在进入游戏前插好震动卡。

当然，除了配合正版卡外，使用其他Slot1接口烧录卡也是可以正常使用的。经笔者测试，R4、EZ5、SC DS、AceKard、DSLlink等采用NDS卡片接口的烧录卡都能配合Ewin震动卡使用。当然，采用标准控制接口的Ewin震



▲Ewin震动卡采用标准防尘卡大小 插在NDSL上毫不突出。

动卡并不需要像SC震动卡那样对ROM进行特殊的处理就可以直接兼容支持震动的游戏了。

笔者测试了《银河战士Prime 弹珠台》、《瞬感连环方块》、《星际火狐》、《节拍特工》等数款游戏，感觉Ewin震动卡的效果还是非常不错的。《银河战士Prime 弹珠台》、《瞬感连环方块》都能很清楚地区分出各种振幅大小的震动，尤其是《瞬感连环方块》，只要造成连续消除，就能感受由弱至强的震动。《节拍特工》的震动感觉也很不错，随着Kahn指挥官的一声“Go”，手上的NDSL一阵长长地震动，在游戏中Miss就会伴随一阵猛烈的长震，点中音符则会伴随轻松的短震，玩起来更有节奏感，震动卡的强度适中，玩一般的震动游戏时连续使用时间都能在3小时以上（根据游戏震动效果而定）。虽然没有官方卡的方向双震那么有立体感，但作为一款低价产品，它的效果还是很不错的。

总评

Ewin制作的这款震动卡完全走得是低价路线，采用开放售价，一般游戏店中售价在50元左右，并不具备烧录功能，是一款采用与官方数据接口完全相同的NDSL震动扩展卡，大小与NDSL防尘卡完全相同（因此只适合NDSL使用，而无法插入NDS主机），惟一与官方震动卡不同的地方，恐怕就在于采用了单震动马达的设计，以及没有提供GBA标准卡带大小的可更换外壳了。比起100多元的任氏官方震动卡，这款由第三方厂商制作的产品，它的质量、兼容性和性价比还是非常不错的。

震动游戏列表

名称	ROM 编号
《马里奥和路易RPG2》	0216、0252、0297
《银河战士Prime 弹珠台》	0142、0287
《瞬感连环方块》	0337、0461
《银河战士Prime 猎人》	0367、0431、0455
《星际火狐 秘密指令》	0511、0540
《42个空前经典》	0580、0595
《激斗！自制机器人》	0606
《斯派罗传说 新的开始》	0604、0635
《超级碧奇公主》	0340、0444
《星际迷航 战术攻击》	0645
《节拍特工》	0655
《麻将格斗俱乐部》	0731
《口袋棒球9》	0743
《噢哟噢哟！15周年纪念》	0766



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

时间这个大转盘不停地转啊转，转眼间送走了2006年，迎来了崭新的2007年。“掌机市场扫描”这个栏目在读者朋友们的支持下也开办到了第45回，非常感谢所有读者朋友的支持。在新的一年里大家对本栏目有什么意见与看法呢？快快写信告诉马修吧。（*）

上几期笔者就提到春节期间游戏商品要涨价的事，现在看来涨势已经悄悄地全面展开了，其中PSP的涨价幅度有明显提升；而NDSL则因为破解技术的发展相对平稳，主机和配件的售价相对低廉，因此价格一直徘徊不前，保持在半年前的水准。

由于新的降级软件已经可以相对安全地将TA-082型PSP降到1.5版，批发商那一头已经密鼓地批量“生产”1.5版PSP，原本紧缺的主机突然间充斥于市场当中，并且价格不降反升。笔者有一次在QQ上和某个网络商人聊起PSP最近的行情，该网络商人一脸无奈地解释道：“降级要承担风险，刷坏了一台我们要卖20台才能赚回来，所以涨价也是不得已的事，要怪就怪批发商吧，毕竟我们零售商的利润很低。不过话说回来，其实涨也没涨多少，不就是涨了几十元钱么。你小子在文章里描绘得那么恐怖做什么。”

其实商人也要混口饭吃，这些网络商人有句话倒确实不假——“要怪就怪批发商”，毕竟批发商是一切价格起伏的发源地，涨或跌都是他们说了算。再说了，我们普通消费者也没有能力去制约水货商人的价格，唯一保护自己的方式，就是看准时机购买机器，大家可别嫌我唠叨，唠叨话再啰嗦也得听我。回春节前的游戏主机价格一定大涨，各位经济能力允许的

朋友，如果你打算在过年的时候买游戏主机，还请考虑一下把时间拉到现在来买吧。

你说不着急也好，让我们来看看年初的掌机行情：1.5普通版软降PSP，开价158元；1.5普通版硬降PSP，开价154元；豪华版各加180元也有些店是加150元。就单说这PSP，已经比半年前涨了约40元，笔者也不知道春节前还会涨多少，但元旦之前以145元的价格买1.5普通版软降PSP已经不太可能了，由此看来现在买机者肯定会比春节划算。

再来看PSP配件的价格万里的变动，话说这记忆棒的跌价速度多是在让人惊讶，组装1G记忆棒卖一千多元的日子似乎就在昨天。让我们看看现在记忆棒的售价行情——容量为3876M的4G组装记忆棒在店里价格由480元降到了420元，网络商人的价格则卖到368元，这种4G组装记忆棒的缺点是拷贝速度不如意，大约只有2G记忆棒1959M拷贝速度的一半。容量为1959M的2G组装记忆棒在店里售价则降到了260元，网络商人的售价为200元。出于性价比方面的考虑，笔者并不推荐大家购买1939M的2G记忆棒。

有关记忆棒，再补充两条新闻给大家做参考，其一是4G组装记忆棒的高速版已经悄然上市，容量同样为3876M，但拷贝速度已经和1959M的2G记忆棒无异。由于铺货速度缓慢，



笔者在广州暂未看到现货，暂时还不清楚确切价格，只知道高速版的包装为英文字，而低速版的包装为中文字；其二是Sony官方8G记忆棒即将于国外上市，售价为300美元，折合人民币约2400元，这个价格已经可以买一台Wii+任意游戏了，各位可千万不要冲动！

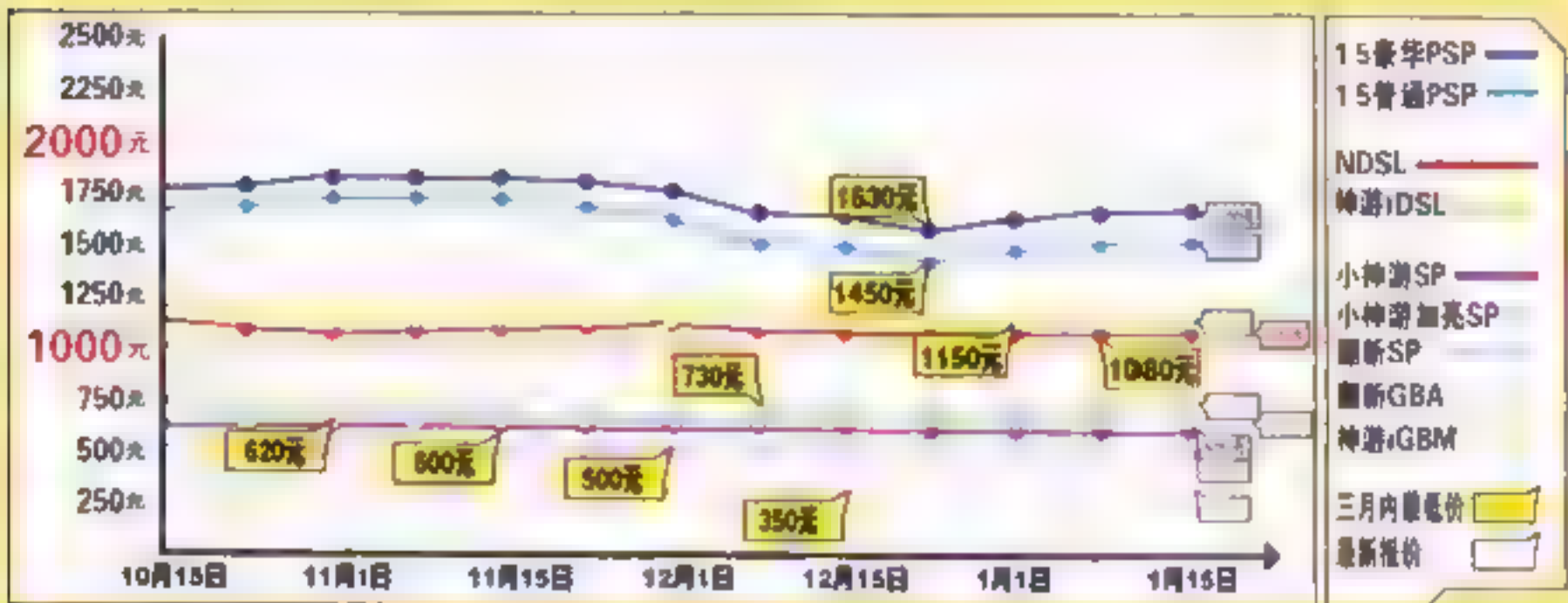
NDSL方面，主机的价格没啥变化，最便宜的版本依然是美版白色NDSL以及粉红色NDSL，价格为1080元。大陆行货神游版NDSL售价1150元。日版机器依旧是最贵的版本，价格在1280元左右。NDSL烧录卡方面出了两款新货，其一是新产品R4，尽管在包装上并没有“GBALPHA”，但笔者询问不少商家，都得到“R4就是GBALPHA推出的新产品”的回答，价格在180元左右，TF从上端插入。其二是EZ小组推出的新产品EZ5，TF卡从侧面插入。两款产品都是采用NDSL标准正版卡带外壳，都同



样采用TF闪存卡作为存储媒介，并且都可以免引导、免烧录直接运行Clean ROM。现在SanDisk牌宏衢行货1G TF卡价格约为300元出头，SanDisk牌宏衢行货2G TF卡价

格约为540元。
▲烧录卡市场已经基本进入NDS 正版卡造型时代。

在GBA年代初期，买烧录卡要花掉一台甚至两台主机的钱，动不动就上千元的价格可不是人人都能承受起的。时至今日，依靠着闪存技术的进步以及网络信息的发达，烧录卡已经不能像以前一样赚取高额暴利了，越来越多的厂家开始走低价路线，以技术力和售后服务来迎取玩家的心，对于消费者来说，厂家的竞争绝对是一件好事。



各地掌机 价格表

本辑市场将继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所有价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城 <http://www.levelup.cn/mail> 查询。

广东广州 江西恐龙	1780(软降)	1580(软降)	1150	1080	—	—	—	620	650	—
	1700(硬降)	1520(硬降)						(背光)		
广东深圳 久圣电玩	1800(1.5)	1650(1.5)	—	1180	800	—	580	680(背光)	650	
	1680(2.71)	1500(2.71)								
福建厦门 快乐多电玩	1750	1580	1180	1160				640	背光)	
山西太原 逸豪电玩	1650	1500	1200	1200	900	750	750	600		550
								640(背光)		
浙江杭州 玩之苗电玩 专卖店	1750	1500	1180	1180	—		880	660	背光,	

硬件 短 消息

新的一年又开始了。不过等待各位学生朋友的却是期末考。记得末格以前每到考期学累了就喜欢翻翻游戏杂志换换脑子。然后想想考到第一让爸妈送什么游戏给自己。顿时时间就斗志满满、马力全开继续奋斗。大家不妨借鉴一下。咬咬牙就能开开心心准备过春节了!

电子竞技网



国内市场

文 Ak n

随着国内汽车保有量的增加，车载充电器(NDS Car Charger)逐渐成为许多车主的必备配件。这款产品主要用于为NDS游戏机提供稳定的电源，确保在游戏过程中不会出现断电或电压不稳的情况。它不仅适用于NDS游戏机，还可以为其他小型电子设备充电。这款产品的设计简洁大方，易于携带，是自驾游和长途旅行的理想选择。

NDS车载充电器(NDS Car Charger)

供货价 10元

产品说明: 顾名思义，这是一款用于车载输出汽车的充电设备。拥有私家车的玩家们注意啦，国内车载电平均输出为12v，而这款产品输入为5.2V 320mAh，通过转换方可应用。由于市场上如今参数各异用途广泛的车充是在数不胜数，玩家们购买其他车充设备时也应注意，如果参数电压在不足或是过高的情况下使用这些产品，极有可能损伤主机元器件或者缩短电池寿命。

综合性能(★★★★★)



优点: 外形独特，快速充电，具备充电提示灯，有效使用车载资源，便于驾车出行使用。

缺点: 产品本身体积过大。连接线较长，驾车时不宜边玩边充。



NDS喇叭(NDS Stereo Amplifier)

供货价 27元

产品说明: 双声道立体声小喇叭就能为你提供简单的3D音效环境。产品自带开关，使用两节7号AAA电池可以连续工作7小时。两侧扩音设备可折叠使用。

综合性能(★★★★★)



优点: 方便携带，扣位设计合理。音质优秀。

缺点: 该产品适合播放影音视频使用。由于产品比较厚重，游戏时会无法舒适地操纵主机按键。



NDS伸缩耳机(NDS Flex Headphone)

供货价 7.5元

产品说明: 伸缩耳机的便利之处就在于让你不再为繁杂的连接线纠缠在一起而头痛。这款产品引线长度为80cm。采用立体声耳塞, 通用3.5mm接口适用于任何便携播音设备。分左右声道, 音效优异。

综合指数★★★★★

性价比

优点: 物美价廉, 小巧轻便。

缺点: 受伸缩轴心设计的限制。伸缩时必须双方向受力方可伸缩自如, 如果只拉一端, 你就等着慢慢往回塞吧!



NDS伸缩笔(NDS Retractable Stylus)

供货价 7元

产品说明 这次向大家推荐的这款伸缩笔用起来可比原装笔方便多了。笔者推荐这款产品的主要原因就在于它采用铝制笔杆, 黑色软胶头, 具备可伸缩特性。这样一来手感舒适度很高, 二来黑色软胶笔头也不会伤害到触摸屏, 自身也比较抗巧。而产品提供了触控笔两支, 除非阁下丢笔成性, 不然两杆笔至少可以用到主机报废了。

综合指数★★★★★

性价比

优点: 可伸缩, 轻便, 能够完整地收缩进主机触控笔插槽中。

缺点: 再硬的笔也不能折啊! 诸位, 请爱惜身边的花花草草, 请勿攀折。



NDS火牛(NDS AC Adaptor)

供货价 8元

产品说明 火牛其实就是我们俗称的充电器或者变压器, 只是以前的变压器都是由线圈绕制而成, 而现在的火牛均采用电子元件制成, 相比线圈而言, 电磁干扰、电力消耗等方面降得更小一些。该产品外露线长80cm, 采用扁制两相插头, 输出参数为5.2V 320mA, 输入参数为85~265V 50/60Hz 4W, 全球范围内基本上都能适用, 在国内使用也无需再插220V转110V变压器了。

综合指数★★★★★

性价比

优点: 多一个不多, 少一个不少的东东。

缺点: 不能只图便宜哦, 如果电压参数过低对机器没有任何好处。



NDS Lite火牛(NDS Lite AC Adapter)

供货价 8.5元

产品说明: 这款产品线长1m, 输入100~240V 50/60Hz 输出5.2V 450mAh。作为主机必备之物, NDS Lite 的火牛在外观上与NDS的有很大不同, 插头自然是NDSL的专用充电接口, 色彩也要比NDS的好看许多。

综合指数★★★★★

评价

优点: 线长, 轻巧, 方便旅行携带。

缺点: 再次提醒诸位在购买时注意各项参数。



NDS Lite皮包(NDS Lite Leather Bag)

供货价 17元

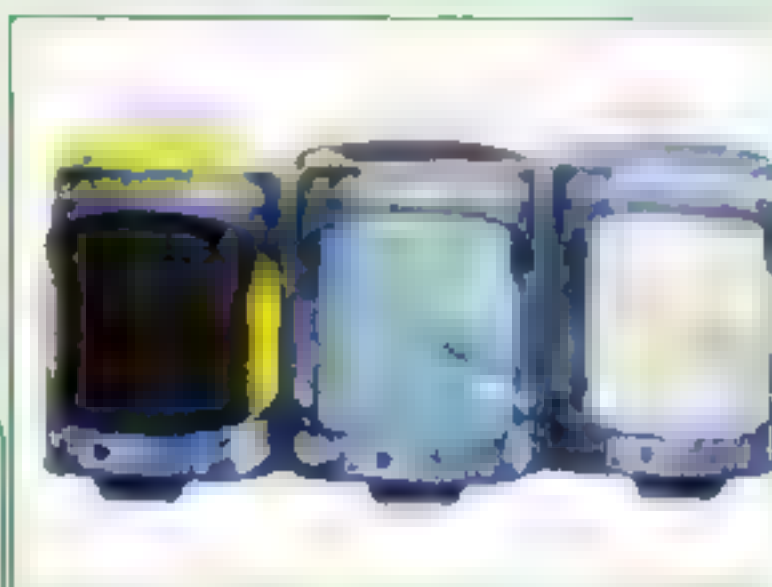
产品说明: 除了黑、白、蓝以外, 这款产品还有粉、紫、红众多色彩供玩家选择。人造皮革纯色外表, 内衬绒布加之磁铁扣位, 大方美观且使用方便。

综合指数★★★★★

评价

优点: 方便携带, 皮穿扣设计可以穿在皮带上。

缺点: 放入主机后包体过厚。



NDS Lite电影播放器(NDS Lite Movie Card)

供货价 110元

产品说明: 有了这个东东我们的小机就变成不折不扣的电视机了。不论是DVD Fx2还是x30x, 只要有AV插出的设备就可以通过这款产品采用NDS Lite屏幕享受了设备、DVD宽屏视频效果还算不错。

综合指数★★★★★

评价

优点: 技术含量比较高的一款产品, 发展空间很大。

缺点: 由于NDS Lite屏幕较小, 所以视听效果还是不够理想。



NDS Lite蓝光座充(NDS Lite Recharge Station)

供货价 18元

产品说明: 一款设计精致的NDSL充电支架。特别之处在于充电的同时屏幕正下方的凹槽会闪烁蓝光直至充满电停止闪烁。

综合指数★★★★★

评价

优点: 外形独特, 适合居家摆设。支架功能实用性较强。

缺点: 如果能够脱离火牛自带充电设备相信会吸引更多用户。



NDS Lite语音耳机(NDS Lite Phonic Headset)

供货价 28元

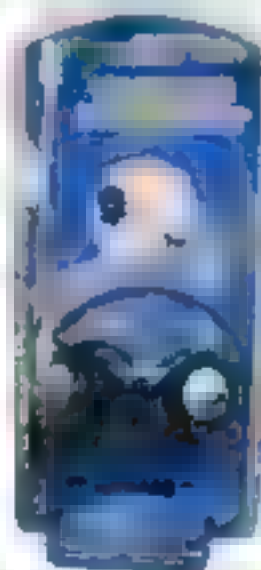
产品说明: 有了这款产品,你再也不用对着主机Mic狂吼自己爱狗的名字,也不再需要对着Mic狂吹到头昏眼花啦! (玩过《任天狗》、《为你而生》的玩家一定都深有体会) 这款耳机配备的Mic功能就可以解决所有这些司题。特别值得强调的是,这款耳机携带时舒适度很高,采用特殊软体材料悬挂于耳部。

综合性能★★★★

评价

优点: 功能出众,音效佳。

缺点: 耳机固定不牢,不适合运动时携带。



最近“SP评测室”的工作还真是接连不断,刚刚评测完北通的多款产品,国内另一家知名周边厂商黑角公司就向我们评测室寄来了他们几款最新的掌机周边产品,黑角的周边产品风格一向比较独特,并且都配有详细使用说明书及一个电话、半年免费维修、一年内支付成本费用维修等服务,并没有专门的客服,免费服务热线。本期“SP评测室”中我们就来为大家介绍一下。

五星幽浮套装 For PSP Five Stars Analog Sticks & UFO Controller Adapter

零售价:19元

提起PSP方向键配件杆,独特的平杆设计虽然牺牲到了掌机的便携性,但使用手感上实



在让人不敢恭维。而这款“五星幽浮套装”正弥补了PSP的操作缺憾,为你提供了更舒适、更

便捷的操作,尤其是对于各位动作、格斗游戏的爱好者而言,这款产品的多种设计定位一定能满足你对于不同游戏的需求。

本产品共包括1个粘贴方向盘和5颗不同形状的滑杆。粘贴方向盘采用8方向圆盘式设计,通过附赠的专用双面胶带就可以轻松的粘贴在PSP方向键上,从而将原本键位距离大、操作手感差的方向按钮瞬间变成操作舒适、手感平滑的8向方向盘,这下再来玩《铁拳》这类格斗游戏就爽多啦!值得注意的

是,方向盘上的指向凸起还全部都经过了倒角平滑处理,就算是应付《KOF》这种长时间搓招的游戏,也不会搓得满手血泡和老茧,而且有效防止了游戏过程中指甲划伤屏幕。

外形、大小、高度、表面纹理各不相同的5颗滑杆头设计得就更是独特了,有按照PSP原滑杆头设计的网点型,有按照人体大拇指纹理设计的螺旋线型,有按照皮革材质处理的纹理型,还有中间凹进去的盆地型,而最为个性、打击感最突出的还要数最后的一款高凸十字方向键滑杆。这些滑杆安放在包装盒中还真像是悬在空中的5个幽浮(UFO:不明飞行物,俗称飞碟)。滑杆头的安装非常方便,直接将PSP原滑杆拔掉后将想要更换的款式插上去即可使用,瞬间就能改变小P的操作手感,带给你街机摇杆一般的感受。



5.5

LUKY: 方向盘的设计完全仿照了PSP版《铁拳》专用8向方向键,手感方面确实不差。

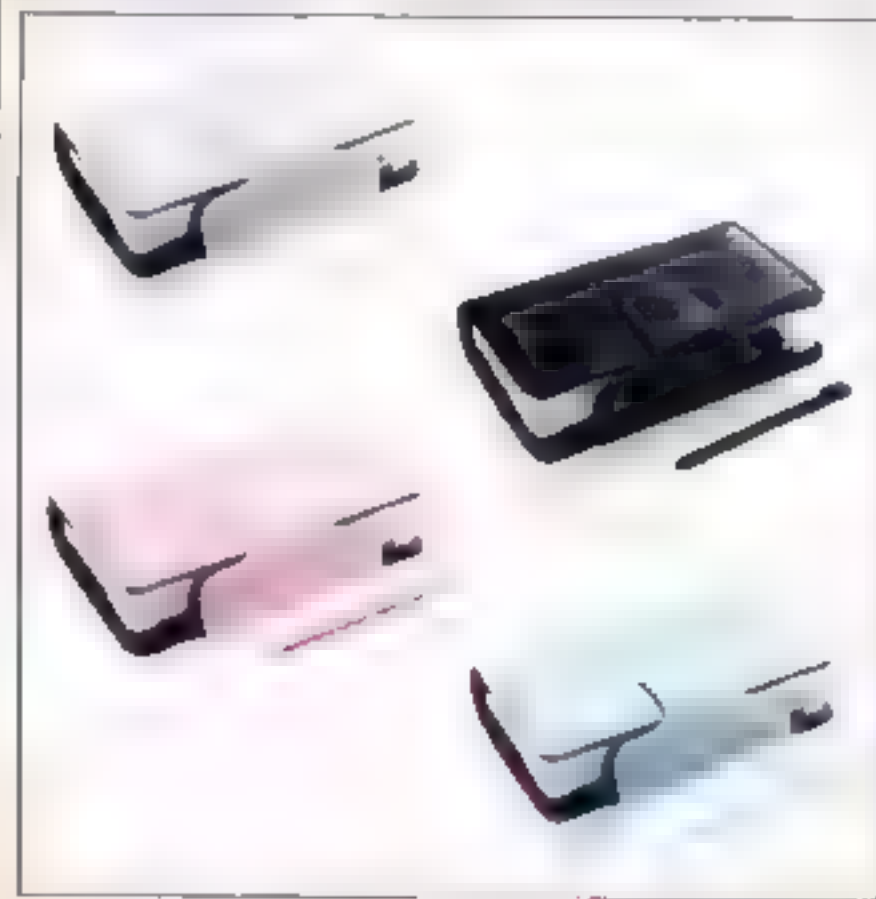
5.6

马修: 产品价格也非常符合中国玩家的消费能力,而且组合套装的销售方式也方便了玩家。

DS Lite 彩柔皮包 DS Lite Colored Leather Case

零售价：39元

一款外形时尚的皮包对NDSL华丽的外形来说，绝对是不错的组合。而黑角推出的这款产品正好满足了广大玩家的需求。



DS Lite彩柔皮包外部采用高档人造皮革制作，内部则采用了茸毛清洁材料，5mm的材料厚度在弹性和主机防护上都有着足够的保障。打开包体后，主机通过内部的4个定位卡固定，只要将主机顶住包体下方的两个角铁状塑料卡后轻轻按下，上部的两个弹性塑料卡就会自动卡在NDSL转轴下方，安装起来非常方便，而自包体在打开时主机的各种插槽都露在外面，不用取出主机也能轻松游戏。

包体的转轴还暗藏了一个触控笔安放槽，随产品附赠的一支触控笔就放在其中。合上包体后，磁性舌会自动将上下包体吸合紧闭。拿在手里就好像一个皮夹子一样。另外，这款产品共有黑、白、粉、蓝四种颜色，配合主机颜色将给人风格统一的时尚色彩。



琉璃：粉色包包配合女性玩家的粉色小N效果不错，只是皮包有点太不耐脏。

雷伊：黑色皮包适合成熟男士使用，但感觉包体正面还是缺少一些金属铭牌之类的装饰。

DSL二合一充电套装(带电池) 2-in-1 Charge Pack With Battery

零售价：75元



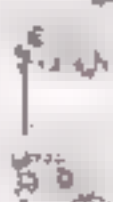
NDSL虽然用起来比PSP要省电，但由于其电池容量却也要比PSP小许多。

采用外接式电池包虽然能有效解决这一问题，但市面上各种电池包质量参差，再加上极度影响主机便携性，恐怕没有人想在公共场合挂着一串尾巴玩NDSL吧。但如果采用更换式电池，你还必须随身带上一个螺丝刀，用来拆卸主机电池盖，无疑又为玩家增添了不少麻烦。而黑角的这款产品就完美地为大家解决了这些麻烦的问题。

DSL二合一充电套装的主要组成部分就是一块NDSL电池以及一个电池座充，将你的主机由单电单充变成双电双充，两块电池可以让玩家获得两倍的游戏时间。套装中的电池采用与原装电池相同规格的3.7V 1000mAh锂

电，而座充式充电器则采用完全由黑角自行设计的专用NDSL电池充电器，充电器外形设计得如同手机一样，外形非常美观，电池从左向右推入后接上NDSL主机变压器就可使用，约两小时就能将电池充满，充好后顺着充电器左侧凹口就能将电池轻拆取出，电池的使用时间与原装NDSL电池相仿，可以连续使用4至6小时。

而这款产品最人性化的地方就是提供了一个特制的NDSL电池盖，它由一块螺丝压片和电池盖主体构成。在第一次使用时用产品附赠的螺丝刀将NDSL原装电池盖拆下后将螺丝压片旋在电池盖螺丝口，这样就做成了一个电池卡扣，就能将附赠的电池盖主体轻轻按在上面就能紧锁电池口。如果需要更换电池，则沿着电池卡扣的凹口将电池盖轻轻取下即可，而无需再卸下螺丝，这样电池的更换就方便多了。



软饼干：产品的包装不错，感觉非常厚重，只是螺丝压片外形与NDSL主机有些不大吻合。

LKY：使用方便是这款产品最大的优点，但产品只有白色套装，对于其他彩色主机就有些不大适合了。

看似神秘的文档实际是由PNG格式图片组成。Dark Alex 提供了制作帮助文档的 Docmaker.exe。另外,还修复了将UMD 区域设置为全区不可用的错误,可以观看Demo UMD 光碟中隐藏的电影片断。

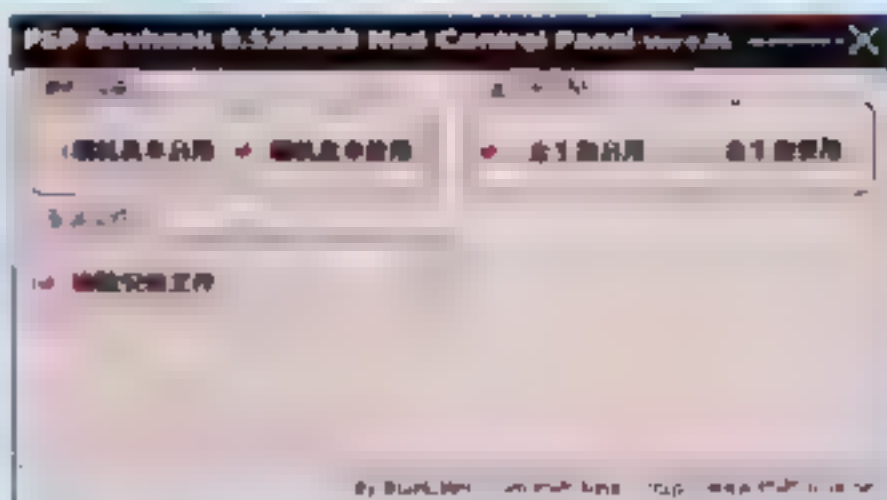
Dark Alex 在1月7日又推出3.03 OE-A' 固件。新版加入CPU 频率选项,不过只能用于UMD 和ISO 游戏中,修正了恢复菜单的

错误和部分UMD 模拟代码。3.03 OE-A' 的推出同样在网上掀起轩然大波。很多网友将已经转好的PS 游戏重新转换,以获得更小容量。还有的网友将游戏攻略制作成帮助文档,供其他玩家下载。不知道下一步,Dark Alex 会带给我们怎样的惊喜呢? 另外,新版本使用介绍请参看《掌机王 SP》相关栏目。我们也给大家做了详细的介绍。

DevHook V0.52 mod 汉化升级版推出

推荐

由PSPChina 的 Aeolusc、Bluekiller 两位网友制作的 DevHook V0.52 mod 汉化升级版也于1月初放出V1.01 至V1.05 等多个版本。软件以 DevHook V0.52 为基础,将主界面进行了汉化,加入金手指、屏幕截图插件,采用更加人性化的电池时间和百分比双重显示,添加可以屏蔽刷机选项的控制面板,激活了Flash 和Wme 选项。比起原版 DevHook V0.52,这个汉化升级版更适合国内用户。



TA-082 降级程序出炉

TA-082 主板的 PSP 用户一直期盼着降级,在2006年末,这个愿望终于实现了。Dark Alex 和 Mathleuth、Harleyg 联合发布了适用于主板型号为 TA-082 的 PSP 用降级程序。

程序可以将 2.71 版系统降为 1.5 版,然后用户能够通过 DevHook 或者刷新 3.03OE 固件来运行ISO 游戏。不过这个降级程序并不是肯定有效的,也可能使 PSP 变成砖头,大家要小心使用了。详细使用方法请参看《掌机王 SP》相关栏目。

模拟器

PSPCoIEm 新版发布

由 Zx-81 开发的 PSP 用老式家用主机 ColecoVision 模拟器 PSPCoIEm 于1月2日推出了 V1.0.7 版。新版加入帮助菜单,修复了 PNG 格式截图、文件选择以及键盘菜单方面的错误。PSPCoIEm 提供了适合 1.5 和 2.0 以上系统运行的两个版本。使用中在游戏运行时按 SELECT 键可以进入系统菜单,选择 Help 选项可以查看包括按键操作等在内的帮助信息。



GPSP 0.9.2 发布

GPSP

PSP 用 GBA 模拟器 GPSP 于1月5日发

布 V0.9 kai 2.9 版,加入对 NDS Bios 的支持,能够显示电池剩余电量,改进了截图文件的存储方式。

自制软件

PSP用红外线软件出炉

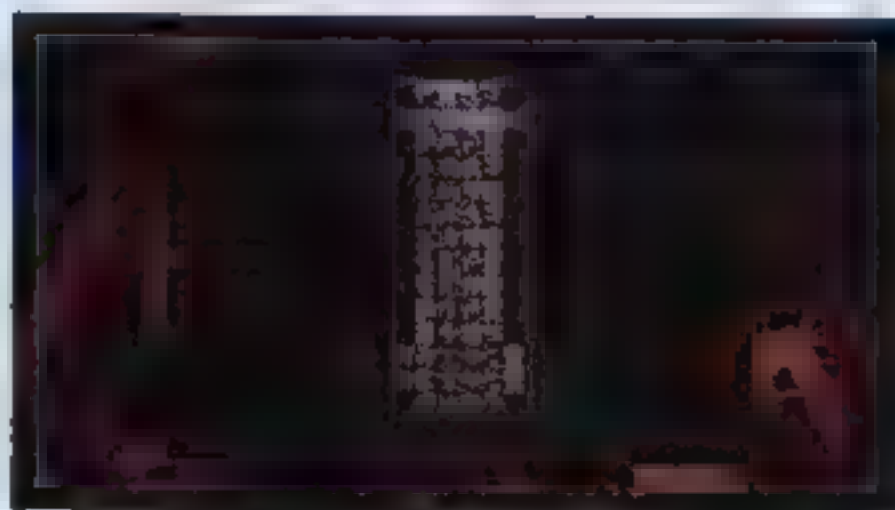
索尼虽然为PSP配备了红外线接口,却没有好好利用它,反倒给自制软件作者们创造了发挥的条件。继IRShell之后,又一款充分利用红外线功能的软件PSPIRda出炉了。PSPIRda于2006年12月27日正式推出,让我们可以通过红外线在PSP和手机、掌上电脑等设备之间互传文件。

因为是初版,PSPIRda的界面非常简陋。启动后,首先进入主菜单(Main menu),

按△键退出程序。主菜单中按×键进入传送模式(Send menu),用方向键的左、右选择上一个或者下一个目录、文件,按○键进入目录,按×键选择文件进行传输,按△键返回主菜单。主菜单中按□键进入接收文件模式(Recevie menu),按键操作和传送模式一样。如果你的手机有红外线,那我们可以使用PSPIRda将手机图片或者铃声传送到手机中去,速度虽然比较慢,但的确非常的方便。

EReader 新版公开

PSP上最好的中文电子书软件EReader于2006年12月下旬推出了V1.6 Alpha 2版。新版加入了播放PMP AVC视频功能,用户进入EReader后,可以直接从文件管理器中选择PMP AVC视频播放;另外新版本还修正了访问PSP flash0、flash1系统内存后可以对文件进行操作的错误,并修正了部分内



核补丁,提高了程序兼容性。

PSP DocMakerGUI推出 推荐

想制作PS模拟器用攻略吗?那试试PSP DocMakerGUI这款软件吧。PSP DocMakerGUI集成了Dark Alex开发的Docmaker.exe,可以很方便的制作PS模拟器用帮助文档。PSP DocMakerGUI采用图形界面,用户能直观的进行操作。点击右下角的Add Textfiles添加文本文档,点击Select Files选择图片。PSP DocMakerGUI支

持BMP、GIF、PNG、JPG等多种格式的图片。点击右上角的Options按钮展开功能选项,Select Font是选择文字字体和字号,Select BG是选择背景颜色,Height是单页文档长度,默认为248像素,可以根据自己的喜好输入任意数字。一切准备就绪,点击右下角的Create按钮,弹出文件保存对话框,选择目录后,软件开始创建Document.dat帮助文档,拷贝至PS模拟器文件夹内即可使用。

POPSConv发布

由国人开发的PSP用PS模拟器转换程序POPSConv于2007年初正式推出。软件主程序由PSPChina的Aeolusc和月光下的床开发,Bluekiller和Mozhongtao设计



图标。使用POPSConv,我们能够很方便的将PS ISO游戏和模拟器进行打包。在POPSConv内已经内置了《大众高尔夫2》镜像中的有效数据,并能够自动生成keys.bin,不需要其他文件。另外,用户还能够对模拟器的图标和背景进行自定义,软件会自动从ISO读取游戏ID和CD的名称。1月6日推出的V1.5版支持压缩游戏ISO,能够生成Document.dat帮助文档,并修正了修改后的警告画面不显示以及自动分析ID方面的错误。

游戏软件

CWCheat

PSP用金手指软件CWCheat 于1月初推出v0.1.6 Rev F, 支持3.03OE-A固件, 能够对PS游戏进行修改, 修正了存档错误并加入USB功能。

PSP Filer

PSP用文件管理程序PSP Filer于1月6日推出V2.5版, 加入了设备信息和剩余空间显示以及二进制查看器。



PSP MAC Address Changer

想修改PSP无线网卡的MAC地址吗? 那试试PSP MAC Address Changer这款软件吧, 它能够将PSP的MAC地址修改为任意数值, 对于无线上网或联机对战很有用哦。

同人游戏

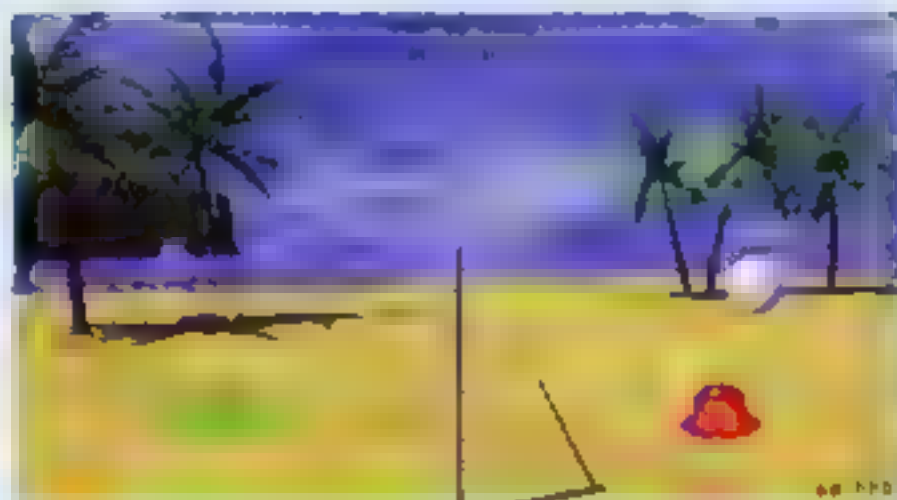
《PSP Monopoly》新版发布

PSP上的大富翁游戏《PSP Monopoly》于2008年底推出Beta测试版。《PSP Monopoly》支持双人游戏, 在主界面按START键开始游戏, 按×键确定选项。游戏还处于开发初期, 买卖功能并不完善, 也不能与电脑对战, 期待作者推出新版本。



《PSP Volley》新版发布

PSP用迷你排球游戏《PSP Volley》于2006年12月31日推出Beta 0.2版。游戏时, 用十字方向键控制方向, 按×键跳跃, 按L键减慢游戏速度, 按R键加快速度, 按START键退出游戏。



游戏软件

Frack Mod 3 Dungeons 3D 0.

以《Dungeons 3D》v0.7为基础改版的游戏, 加入了新的皮肤、新的关卡、新的声音等全新要素, 给你完全不同的感受, 喜欢FPS的玩家可以来试试。

Super Mario Power Coins

马里奥捡拾金币的小游戏《Super Mario Power Coins》于2006年12月底推出V1.2b版, 支持了摇杆, 马里奥运动起来更流畅并修复了众多错误。

台湾地震摧毁了多条海底光缆, 导致最近访问国外网站奇慢无比, 更多时候是根本打不开网站, 找了个韩国代理服务点, 情况稍有改善, 但还是慢, 听说海底光缆要重新一个月左右才能完全修好, 看来还得慢慢忍受, 最后给出本期软件的下载地址, 网址为 <http://www.777.com/software/zip/57/mup51.zip>

3.03 OE-A', TA-082

降级

文 宸仔 编 米格



领略PS模拟器的魅力

——近期PSP破解综合介绍

2006年岁末，一款名叫3.02 OE (Open Edition 开放版)的自制固件敲开了PS模拟器的大门。而在3.02 OE-B发布后不久，DevHook新版本再一次领先自制固件，将玩家带入了3.03版本固件的世界。再加上TA-082的降级软件的发布，一时间，PSP破解突飞猛进，为玩家带来的则是玩不完的PS模拟游戏，高版本PSP游戏镜像的运行，使更多的玩家从中受益。本文就将针对这些破解软件——进行介绍。

近期破解大事记

采用TA-082主板以及更高硬件版本(目前已知最高为TA-088)的PSP降级，一直都是件令人头痛的事情。由于修改了许多硬件设计，原来，该固件官方升级包并不支持TA-082主板，因此即便是获得了Flash0区域的读写权限，将原版升级包解压后写入，也只能得到一块无法开机的砖头机。由于修复PSP所亮出的降级方法虽然能通过了厂家的技术革新，已经能够将任何主板版本PSP降级到1.0版，但由于这种特殊服务往往需要花费一两百元，再加上许多玩家对这种刷机降级的方式在心理上存在顾虑，因此对于TA-082高版本主板的降级方法的研究也就成为PSP破解的一个热点。其实，早在近两个月之前，有关TA-082降级方法的研究就已经正式展开，许多破解高手开发出各种主机信息验证的尝试性程序，将其放在网上，希望玩家们能够在使用后得到的测试信息反馈给他们来做降级研究，而最终则是由天才黑客Dark Alex攻下了TA-082的关卡，发布了技术成熟的TA-082主板降级固件降级程序。至于Booster老大的DevHook以及Dark Alex的自制固件，恐怕就不用笔者再多做介绍了吧。

- 2006 12 24 Dark Alex 发布TA-082主板2.80降级程序
- 2006 12 28 Dark Alex和Machicuh, Harleyp三人联合发布TA-082主板 2.71固件降级程序放出
- 2006 12 29 Booster发布DevHook 0.52版，成功模拟3.03最新版本固件



▲令人熟悉的DevHook主程序图标

- 2007 1 5 Dark Alex发布3.03 OE-A新版自制固件，在3.02 OE基础上更新了对3.03系统部分的升级，并且在PS模拟器中加入压缩映像，说明文档生成功能
- 2007 1 7 Dark Alex发布3.03 OE-A'版(又名OE-A2版)，对3.03 OE-A进行升级，加入UMD/ISO游戏模式下的CPU主频调节

3.03 OE-A'

Dark Alex的自制固件每个版本都为PSP



▲新版本加入对PS模拟器动画图标和预览背景音乐的支持。

玩家们带来了极大的惊喜。1) 3.03 OE-A'色免光驱直接运行ISO功能，2) 3.03 OE-A'首创了PS模拟器模拟游戏中CPU超频这两项功能，再加上支持PRX外挂插件，功能强大的程度简直让人惊叹。与DevHook相比，自制固件采用刷机方式直接与在PSP主机存储芯片上脱离，内存也能正常使用，而且在游戏运行方面更加方便直接，刷机机仍然可以使用DevHook等自制软件，唯一的缺憾就是取消了原固件中的中文、韩文系统语言，但相比其强大的功能，这小小的缺憾也就不足为过了。

更新说明

- ◆系统固件原始版本由3.02升级为3.03。
- ◆加入PS镜像压缩功能。
- ◆允许重新编译document.dat帮助文档。
- ◆修正全区域选项中的一个愚蠢错误。现在这个选项已经可以正常使用了。
- ◆修正了一些编码上的小错误。
- ◆重新整理了SDK开发包。
- ◆修正了一些可能在恢复默认设置后由中文、韩文缺失导致PSP变砖的错误，为防止这种情况发生，中国、台湾、新加坡、韩国的主机区域都被伪装成日本，并且由于一些原因从区域伪装中移除了韩文。
- ◆在区域伪装中加入了澳大利亚、新西兰和俄罗斯。
- ◆在UMD/ISO游戏模式中加入了CPU超频设置，可以选择默认、222、266、300、333共5种CPU主频选项。(此项为3.03 OE-A'新加入功能。)
- ◆修正了修复模式下的一些错误，其中包括在plugins菜单中出现的一些显示乱码以及按下△键出现的死机现象等。(此项为3.03 OE-A'新加入功能。)
- ◆修正了UMD模拟部分的一些有关多线程安全性的代码。(此项为3.03 OE-A'新加入功能。)

安装方法

由于这款自制固件与2.71 SE、3.02 OE同为Dark Alex出品，因此3.03 OE在安装、升级的方法上也与2.71 SE、3.02 OE完全相同。经笔者测试，这款自制固件适用于1.50版本和刷新了2.71 SE、3.02 OE自制固件的PSP使用，不论你是通过硬降级还是软降级手段达到1.50版本(包括TA-082主板或更高版本主板在内降级的PSP，UMD仓顶部印有C1003字样)，都可以刷新为3.03 OE-A'系统来运行PS模拟器。但在刷过自制固件后很有可能无法通过自制固件安装包中自带的修复程序降级到1.50版本。不过还是希望使用TA-082主板硬降级的玩家在刷这款自制固件前慎重考虑，至少在联系好能够提供硬降级服务的店商后再刷，以保证刷机变砖后能通过硬降技术进行修复。

第一步：下载3.03 OE-A的安装程序，解压缩后将里面的oeupdmaker、oeupdmaker%、303oeflasher、303oeflasher%四个文件夹复制到PSP记忆棒下的PSP GAME文件夹下(使用2.71 SE、3.02 OE的玩家

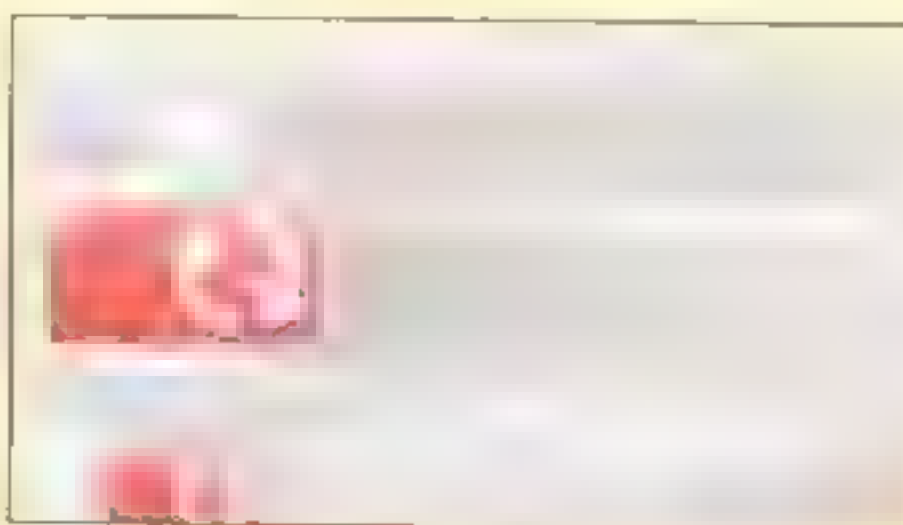
放在PSP GAME150文件夹下)。

第二步：下载SCE官方的1.50和3.03固件升级包，并将升级程序EBOOT.PBP文件名分别改为150_PBP和303_PBP，拷贝到记忆棒中PSP GAME oeupdmaker文件夹下。

第三步：保证记忆棒仍然有20MB的剩余空间，然后在PSP上运行“3.03 OE-A Update Maker”，程序会自动生成混合固件数据包，完成后自动回到系统界面。

第四步：将PSP GAME oeupdmaker下生成的DATA.DXAR拷贝到PSP GAME 303oeflasher文件夹下。

第五步：(使用网上下载的傻瓜包则从这一步开始做起就可以。)在PSP电量高于75%的情况下运行“3.03 OE-A Firmware Install”进入刷机程序，按×键开始刷机。

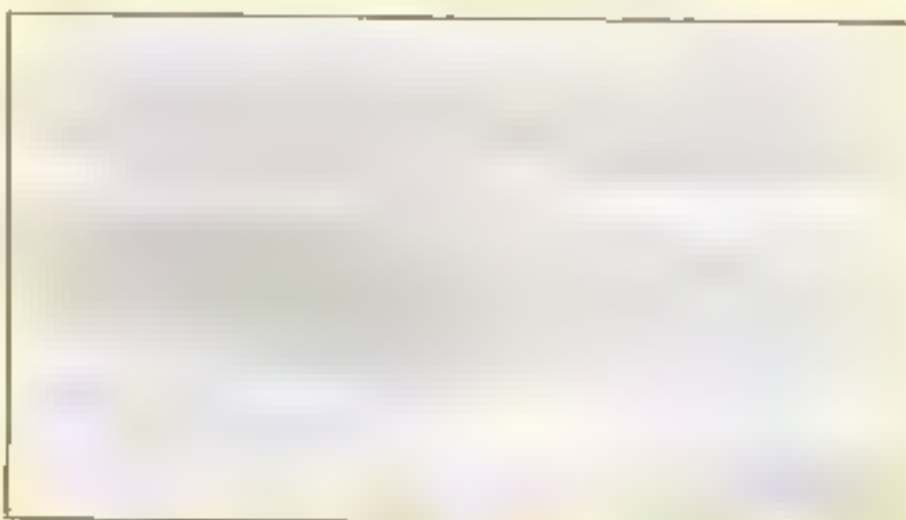


▲运行3.03 OE-A的刷机主程序。



第六步：下载3.03 OE-A'安装包，解压缩后将里面的3.03oea2uptae文件夹拷贝到PSP GAME150下。

第七步：在PSP上运行“3.03 OE-A2 Update”，程序会自动完成升级过程并返回PSP主界面，至此，最新的3.03 OE-A'自制固件安装完成。



▲刷机完成后系统信息显示为“3.03 OE-A'”。

使用介绍

多版本软件支持

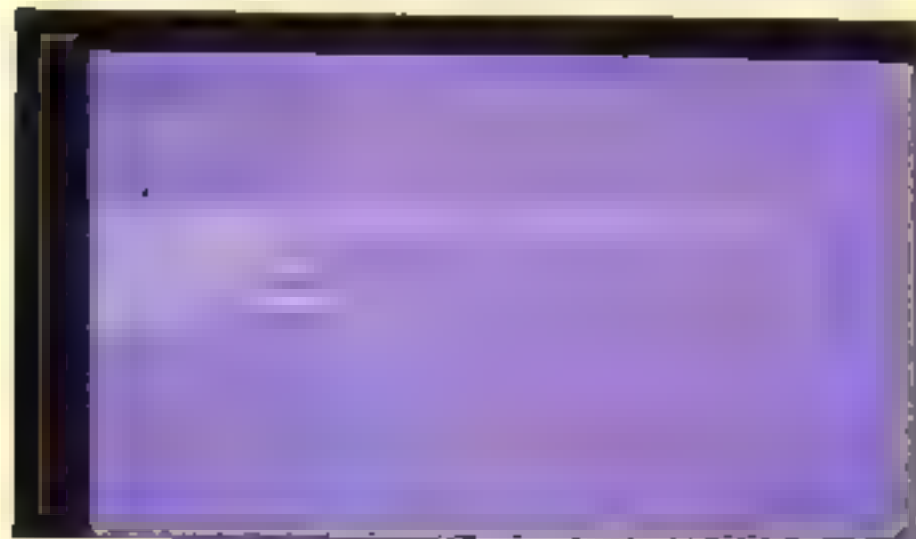
与前几个版本的自制固件相同，3.03 OE-A 依旧是靠不同的文件夹命名来识别自制软件以哪个版本的固件内核进行启动。在OE-A默认设置下，记忆棒中的PSP\GAME文件夹是用来存放3.03版本固件才能运行的软件，像Sony官方PS模拟器、游戏Demo等。而原来1.50系统下运行DevHook、模拟器等各种自制软件则需要放置PSP\GAME150文件夹下才能运行，或通过修改配置(方法见下文)使PSP GAME变成运行1.50系统自制软件的文件夹。3.03版本运行的自制程序需要放置在PSP\GAME 03文件夹下。

直接运行ISO

自制固件还能识别记忆棒根目录下ISO文件夹中的.iso、.cso格式的游戏镜像，并通过选择PSP主菜单中的“Game”→“Memory Stick”下的程序图标直接启动PSP游戏ISO。目前3.03 OE-A'可以支持所有版本的ISO游戏，初次启动系统时，固件默认设置中已有开启免UMD引导运行ISO的功能，设置方法同样见下文。至于3.03固件所具有的摄像头、音乐显示器以及PS3遥控操作功能就不用多说了。本次PS模拟器转换软件升级比较重大，下文我们会详细介绍使用办法。

修复模式介绍

按住R键再开启PSP，就能进入3.03 OE-A 的修复模式。在这里我们可以查看到固件的各种强大功能。第一项“Toggle USB”与PSP的USB连接功能相同，通过USB连接电脑可以直接将PSP里的记忆棒识别为可移动磁盘。第二项“Configuration”配置菜单，按×键确定后就能看到里面的选项。这些选项在上辑相关栏目已经做了介绍，这里就不再赘述。



▲修复模式的主菜单。

主菜单的第五项“CPU Speed”中已经开放了UMD/ISO运行游戏时的主频设置，进入后选择“Speed in UMD/ISO”就会在默认、222、266、300、333五项之间切换。主菜单的第六项“Plugins”允许玩家在OE-A下加载各种prx格式插件，首先你需要将插件放置在记忆棒PSP seplugins文件夹下，然后在这个文件夹下创建一个名为game.txt的文本文档，按照“ms0:/seplugins/xxxx.prx”的格式写入文本，即可在“Plugins”中显示出该插件的激活指令。写在game.txt中的插件会在游戏中激活；而如果创建名为vsh.txt的文本，插件就会在OE-A系统菜单下激活；而写在pops.txt的文本中，插件则会在PS模拟器下激活。

PS模拟

官方PS模拟器软件

下面要为大家介绍的将是OE-A'的重头戏——官方PS模拟器压缩镜像功能以及帮助文档的制作。有关PS模拟器的运行原理，我们已经在上辑中为大家做了详细的介绍。3.03 OE-A'在PS模拟游戏制作上又向前迈进了一大步，在继续兼容上一版本转换出来的模拟游戏同时，新版本提供了压缩镜像的功能，能够生成更小的PS模拟游戏，而在运行速度上依旧保持流畅的特性，可以说功能已经完全超越了官方PS模拟器。在使用Dark Alex提供的新版软件制作PS模拟游戏时，我们依旧需要事先准备一款官方PS模拟游戏以及对应的Keys.bin解锁文件。下面就来一起看看详细制作步骤吧！

第一步：在解压的3.03 OE-A安装包中有个popstation文件夹，将其中的cygwin1.dll(生成Eboot.pbp的编译库文件)、cygz.dll(压缩镜像文件的编译库文件)两个文件复制到电脑Windows文件夹的System32子目录中。

第二步：在电脑上建立一个文件夹，将官方PS模拟游戏中的EBOOT.PBP文件拷贝到这个文件夹中，并将名称更换为BASE.PBP。

第三步：将 .img、.bin以及.iso格式的PS游戏光盘镜像文件复制到该文件夹中，并且将popstation文件夹下的popstation.exe可执行程序也一同复制到该文件夹下。

第四步：在该文件夹下新建一个文本文档，写入如下指令：“popstation “DraculaX” SLPM86023 9 draculax.iso”。其中“DraculaX”表示游戏存档名称，SLPM86023表示游戏存档编号，玩家只要对每个游戏设定不同的存档编号，无需第三方工具就可以防止存档覆盖了(游戏在记忆棒PSP\SAVEDATA下创建的存档

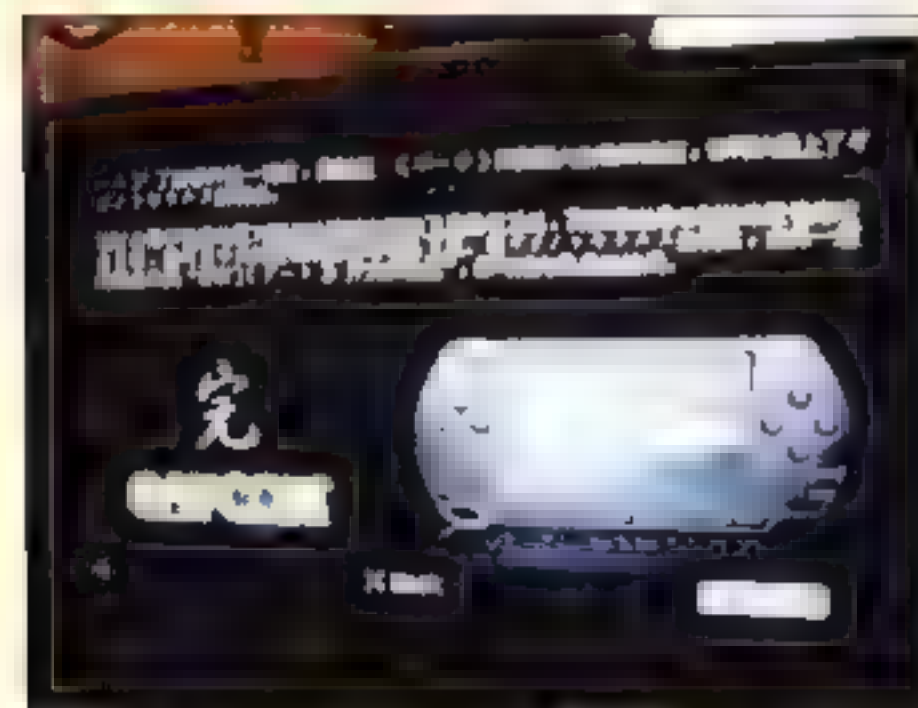
文件是根据编号命名的)。注意游戏编号的前4个字母代表区域,共有12个,一般设定为SCUS或SLUS即可,不可以随便乱设4个字母。而后面的5位数字是可以随意填写的。draculax iso前面的数字9所表示的就是压缩等级,可以设定为0~9之间的任意数字,而draculax iso就是镜像文件名称,可以根据自己的镜像文件修改,之后将这个文本的后缀由txt修改为bat。

第五步:在保证以上几个文件齐全的情况下,双击bat文件,系统则会弹出窗口开始进行转换,稍等片刻后会在该文件夹下生成一个EBOOT.PBP文件。

第六步:连接PSP,将EBOOT.PBP文件与原模拟游戏的Keys bin文件一同拷贝到PSP GAME下的任意文件夹中,之后就能在“Game”→“Memory Stick”中看到原PS模拟游戏图标,进入后你会发现里面已经变成你所转换的PS游戏了!

新版本转换程序还加入了自定义游戏动画图标、预览音乐的功能,在执行至最后一步将名为snd0.at3音乐文件和icon1.png动画文件放置在该文件夹下即可,当然前几版本支持的ICON0.PNG、FICO.PNG和FIC1.PNG图标文件也同样继续支持,这样在执行转换程序时将会自动将图标等文件加入到生成的一模游戏中。这里强调一点,如果使用PBPUncompress等EBOOT.PBP文件编辑软件来更改图标,很有可能导致修改的模拟游戏无法运行!另外,在选择PS游戏镜像时尽量选择自制、美版的NTSC格式游戏,这是针对模拟器的兼容性,对采用PAL制式的欧洲游戏不兼容,性较差。

PS模拟游戏图标制作

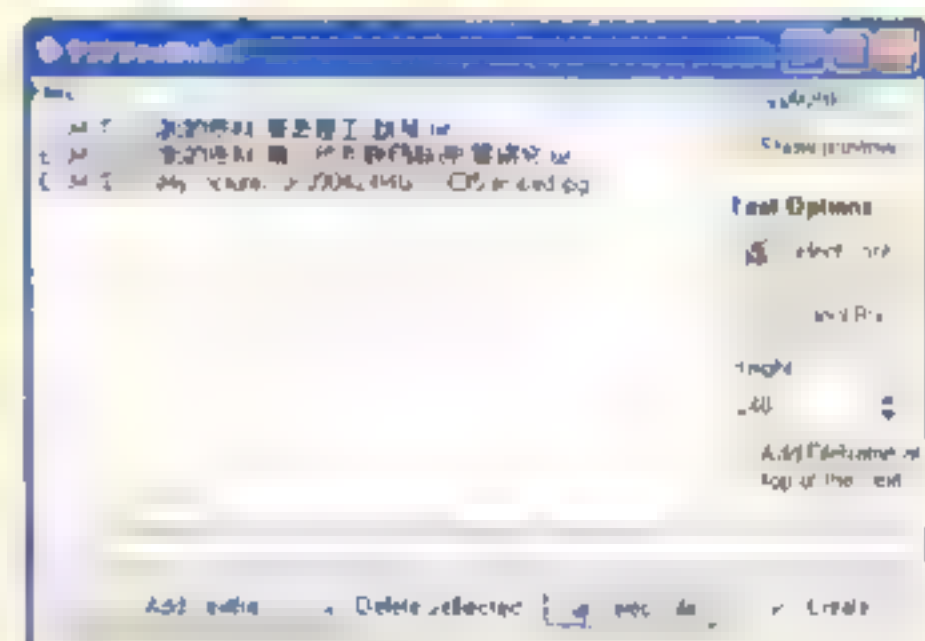


▲由玩家制作的《生化危机》攻略说明文档

玩过官方PS模拟器的玩家都应该知道,在游戏时按下HOME键的弹出菜单中,有一个名叫“Software Manual”的选项,这里我们可以观看游戏说明书。所谓说明书,实际上是一个存放在模拟游戏目录中的document.dat文档。Dark Alex已经在3.03 OE-A中加入了由官方

说明书修改而来的说明书制作方法,让玩家在3.03 OE-A中也能观赏自制的游戏说明书,这样你就可以将游戏攻略放在其中,一边打游戏一边看攻略了。根据从官方说明书提取的文件来看,document.dat实际上是一组PNG格式的打包图片,因此制作时也需要我们首先制作一组PNG格式的图片序列,序列开头为0000.png,最大可以到9999.png,将他们放置在一个文件夹后,在解压后的3.03 OE-A安装包中docmaker文件夹下同样创建一个TXT文本文档,写入如下指令:“docmaker SLPM11111 X:/yy”。其中SLPM11111是游戏编号,必须与你所配套的PS模拟游戏编号相同,而X:/yy则代表PNG文件存放的目录。写好后保存,然后将这个文本的后缀由txt修改为bat,并双击执行,就可以生成document.dat文件了。将其放置在记忆棒中对应模拟游戏的文件夹中就可以在游戏时观赏了。

第三方转换程序



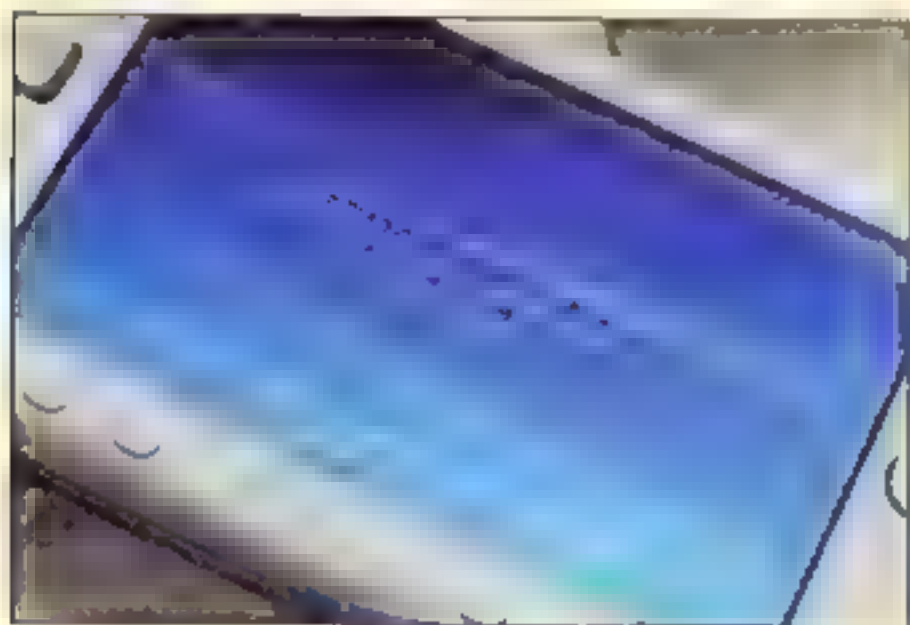
▲DocMaker GUI的操作界面简单展示

来自Dark Alex提供的“工厂”程序制作PS模拟游戏和说明文档无疑有些麻烦,因此这里我们也给大家推荐两款功能不错的傻瓜级转换软件。其中一款名叫P.O.P.s (P.O.P.s for PSP)由PSPChina网友们开发,最新版本为v1.1版,主要用于制作PS模拟游戏,也可以生成帮助文档。而另外一款DocMakerGUI则是专门用来制作帮助文档的傻瓜软件,这两款软件详细介绍请参看本辑“PSP热点新闻追踪”栏目。

TA-082降级

Sony不断地通过推出高版本主机为PSP加上一把锁,而黑客们却在不断地寻找钥匙来打开这把锁。虽然2.71固件目前已经能够通过HEN0激活后运行自制软件,甚至通过Devhook

运行游戏SO，但随着PS模拟器的破解，降级1.5无疑成为广大TA-082主板小P拥有者们的心声。最近，2.71固件的TA-082降级软件终于由Dark Alex推出，作为目前市面上最为常见的主机型号，降级软件的推出对主机价格无疑又会造成一番不小的影响。下面就让我们来看看使用这款软件降级的详细步骤吧。



▲一台TA-082 2.71版本PSP 今天就拿它来开刀！

使用方法

第一步 首先判定你的PSP是不是TA-082 判定方法依旧是打开后面的UMD舱盖 看右上角是否有倒印的“IC1003”字样。如果至少说明你的机器可能是TA-082。



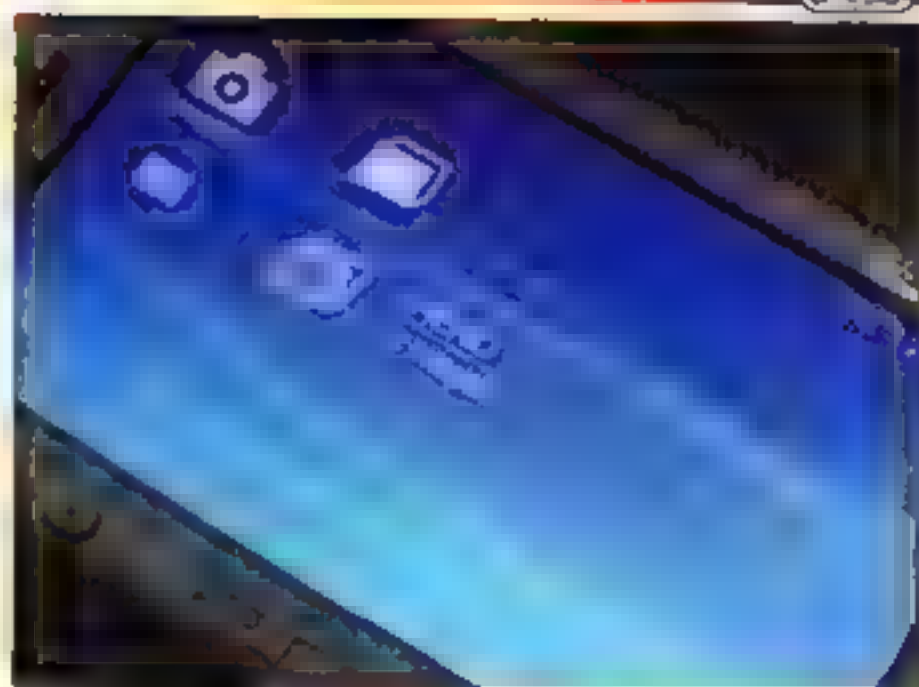
▲判明TA-082主板的第一步，就是查看这里是否有倒写的IC1003字样

第二步：进入PSP的“Settings”设置，选择“System Settings”→“Restore Default Setting”，将系统设定为出厂设置，重新设定系统语言为英语或日语，千万不要设置为中文，否则可能变砖。

第三步：使用PSP或电脑格式化记忆棒（格式化是为了清除一些有可能影响降级的文件 提高降级成功几率，格式化前先将其存档等文件备份好），并下载网络上的降级傻瓜包 直接将其解压缩到记忆棒根目录下。傻瓜包中已经整合了HEND以及1.50官方升级包。

第四步：接上PSP电源后将其打开，直接进入“PHOTO”菜单中的“HEND”，如果屏幕先蓝后绿，则表示启动成功，不成功则关掉后重试，直到成功启动为止。

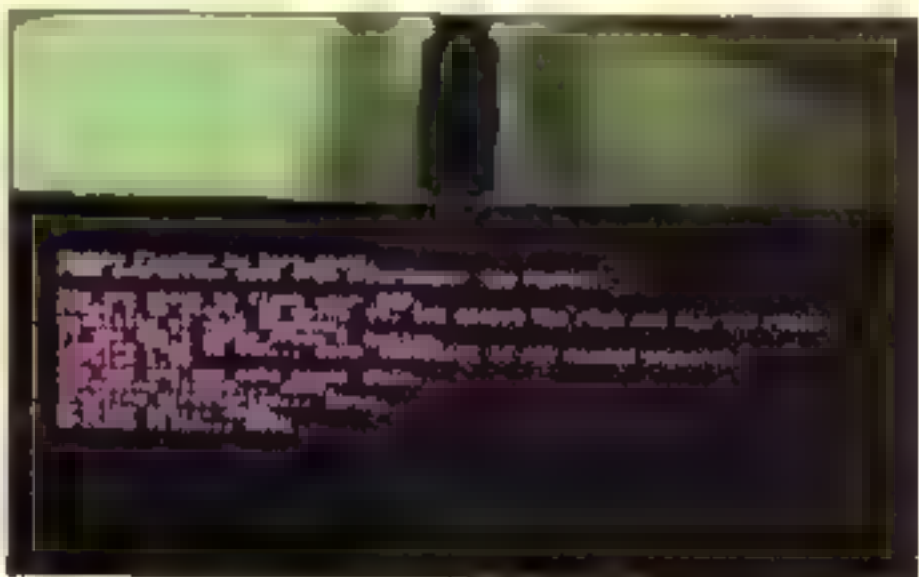
第五步：HEND运行成功后选择Game→“Memory Stick”中的“TA082 idstorage Change”。如果你的主板不是TA-082，这里会有一行英文提示，那么证明你的



▲运行HEND激活自制程序启动功能。

PSP主板为TA-086或其他高版本主板，无法可靠降级，请你马上格式化记忆棒，放弃软降级，如果你的主板是TA-082，屏幕上则会提示你按X键开始修改主机信息，待系统信息读取完成后会自动退出程序。

第六步：返回了PSP系统界面后再次进入Game→“Memory Stick”，选择红色的图标的“PSP Update ver X.YZ”运行。如果你的PSP拥有75%以上的电量，并且已经做了第五步，那么这里就可以直接按X键测试你的RP了。

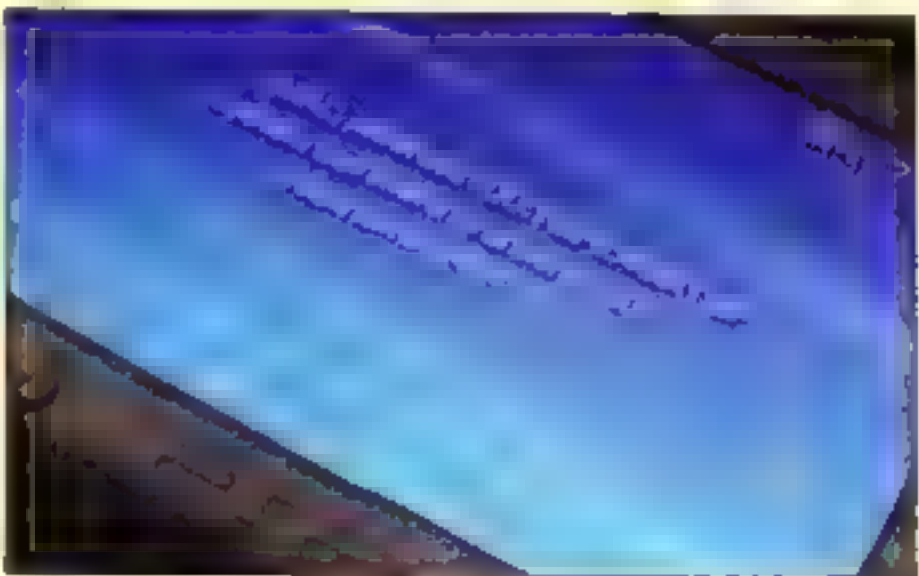


▲正在进行降级中的PSP屏幕显示了一堆描述文字。

记得中间一定保证PSP不能关机、不能断电，否则直接变砖。等待片刻后程序运行结束，提示“press X to restart the psp”按X键重新启动PSP。

第七步：如果下面迎接你的是熟悉的设置信息错误的蓝屏画面，按O键重启后如果看到了出厂设置画面，那么恭喜你，你已经拥有了一台1.50的PSP了！

下面就不用笔者多多介绍了吧，快点找个3.03 OE-A'来刷吧！



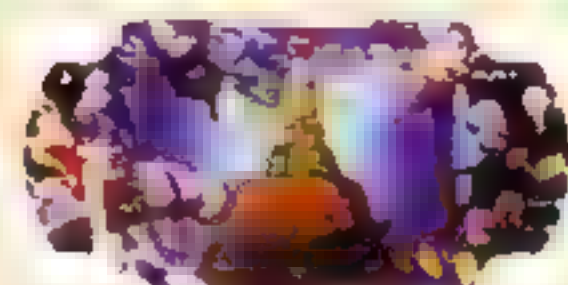
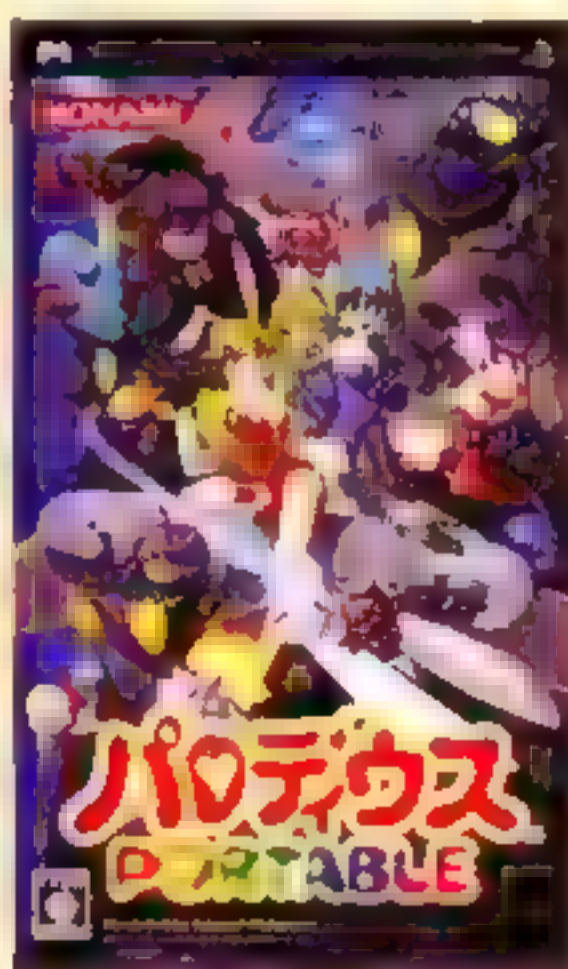
▲降级完成，又是一台1.5版本PSP诞生了

游戏万花筒

栏目主持

编辑 琉璃

Konami 即将于 1 月 25 日发售的经典系列回顾作品第三弹的一部作品《沙罗曼蛇 携带版》《双蜂 携带版》及《Q 版沙罗曼蛇 携带版》近日公布了其限定版的内容。限定版中将随游戏赠送一份 PSP 用面板贴纸，三款游戏的附赠面板都是不一样的，面板上那熟悉的画面是不是让你一眼就能回忆起当年的这些经典作品呢？





PSP广告再次弄巧成拙

提供 软饼干

一个名为“我最想要的圣诞礼物是PSP”的个人网站悄然在网络上现身,网站的建立者据称是两名少年,建立这个网站的初衷则是为了说服父母给他们购买一台PSP作为圣诞礼物。网站上除了以PSP为中心的圣诞贺卡以外,还包括两人自己设计的印有PSP标志的T恤样式和一段YouTube上的PSP宣传广告视频链接。这个设计简单的个人网站在设立之初并没有引起人们太多的关注,但有不少人相信该网站的建立者完全是为了能在圣诞节获得PSP作为礼物才如此煞费苦心。

然而就在不久前,人们注意到这个据称是网友自制的网站看似寻常,实则大有名堂。一些网友注意到该网站的页面设计、PSPT恤的样式设计模板、包括网站上大量使用的“PSP多媒体娱乐版(PSP Entertainment Pack)”等索尼的官方用语都很令人怀疑。这个所谓的自制网站自然很快就引来了多方的关注,网友们通过各种渠道最后发掘出了事情的真相,这个看似业余的网站实际上是索尼官方雇佣了一家名为Zipaton的广告公司制作的。该消息在网上被曝光以后,该网站立刻遭到了网友们如潮水般的攻击,网站的评论区里骂声一片。

在万般无奈的情况下,该网站的真正建立者终于显露出了真身。在先后关闭了网站评论区和YouTube上的宣传视频后,SCE美国分社在该网站上发布了一个官方声明,承认网站的建立者并非什么渴望得到PSP作为圣诞礼物的十几岁少年。但SCEA同时还在声明中强调,建立这个网站的目的是为了玩家们了解PSP真实的一面。事实上,这已经不是索尼第一次把PSP的宣传广告搞砸了。2006年夏天,SONY策划的街头涂鸦广告引起争议,受到2万美元的处罚。随后在荷兰等欧洲国家出现的白色PSP广告又由于包含种族歧视色彩而引来了大批反对者的抗议。



▲真不知道SONY下一个广告又会惹出什么乱子



《大众》系列：壁纸主角渐人

提供 俊倩

《大众高尔夫 携带版》是两年前随PSP上市一同与玩家见面的首发作品之一,游戏继承了家用机上前4作的经典要素,简单轻松的玩法让人无时无刻都想拿来轻松娱乐一下。而作为“《大众》系列”的传统,每月都会在官网上放出一张以其最新作品中的人物为主角的主题日历壁纸。随着《携带版》发售至少的两年多时间,其中的人物也担任了两年多的壁纸主角,成为了系列中占领壁纸地盘时间最长的作品。到了2007,那些熟悉的面孔终于被PS2上的“《大众》系列”最新作《大众网球》给替代了,让我们轻轻地对他们说声“再见”吧,并且继续期待系列的新作发售。

“《大众》系列”壁纸下载地址: <http://www.gaphanz.co.jp/wai-wai.htm>

PSP版壁纸下载地址: <http://www.mingo-net/home/index.php>





挑战女流雀士! PS1 PSP 《麻将格斗俱乐部 全国对战版》圣诞杯

提供 晓月

赌博不是我们所倡导的行为,也基本上没有机会亲身去经历一下。不过上世纪90年代的众多香港电影已经把赌博包装成为一种极具观赏性的娱乐活动,各位帅气的赌神赌侠赌圣赌鬼赌仙总是排在赌桌上手法与胆识兼备地代表八面威风罪恶。好,这次要讲的就和麻将有关。

Konami公司前不久在PS2和PSP上推出了麻将游戏《麻将格斗俱乐部 全国对战版》,圣诞前夕,在该社的公司大楼内举办了一次名为“挑战女流雀士! PS1 PSP《麻将格斗俱乐部 全国对战版》圣诞杯”的本作相关活动。

日本 16 家媒体激战圣诞 麻将总动员

在介绍这次活动前,先给大家讲解一个小知识。“麻雀”在日语里的读音和中文的“麻将”相近,而日本更有从事职业麻将的所谓职业“雀士”。和围棋一样,职业麻将也有着专门的职业协会,麻将高手们通过比赛积累成绩,可以获得麻将协会颁发的段位认定书。这次Konami的圣诞杯就请到了6位职业雀士,而且清一色地都是女性。



▲ Konami 给所有参赛人员配发的麻将必胜护身符 麻将比赛固然需要实力 然而运气也是非常重要的呀

有趣的是,这6位职业女雀士并不直接下场参赛,而是等待接受参赛选手中的两名胜出者的挑战。同时,参赛选手也都是日本各大媒体的编辑或记者,会聚一堂的他们将赌上本社的荣誉全力一战



▲照片里坐起第一个圣诞装女性是司仪 从第一名开始依次为二阶堂真美(一段) 二阶堂亚树(四段 宫内 十太(一段)、和泉有希子(二段)、渡边郁江(二段)、田村りんり(初段)。



▲为胜利者准备的奖杯 女神会向谁露出微笑呢?

对阵表

参加比赛的媒体共有16家,其中有很多我们都耳熟能详了,下面是抽签后的对阵表。

第一桌	第二桌	第三桌	第四桌
每日新闻	日刊现代新闻	电击 PS2	报知新闻
东京中日体育新闻	近代麻将	FAMI 通 PS2	电击 Playstation
ITmedia	FAMI 通	电击 Online	体育日本新闻
Arcadia	eg	日刊体育新闻	近代麻将原创



右表中的8个媒体代表，游戏相关媒体占据7席，其余3席中有两个都是专门的麻将媒体。看来PS3、PSP上的激战果然是游戏媒体的主场啊。

在第一桌的比赛中，近代麻将以绝大的优势战胜11个一家，挺进第二轮，不愧是麻将专门志；而第一桌的“中七双喜”则双双被淘汰，而紧接着的第二轮战况是FAMI通、近代麻将、体育日本新闻和近代麻将原创，令人惊讶的是近代麻将被淘汰，体育日本新闻和近代麻将原创双双获得决赛资格，至此，游戏杂志代表媒体全军覆没。口胡，下次该比《俄罗斯方块》。

每个桌的4个席位共配置了两台PS3和两台PSP，它们连接在同一个服务器上从而实行联机对战。当然，现场为PSP版的使用者专门配备了显示器，看起来非常方便。不过在不同的主机上玩同一个游戏，总让人觉得有那么一点不协调。

另外，只要能在第一战取胜，就可以得到女性雀士的主题挂历，附带签名的哟。

◀如图为第一桌和第二桌的出线情况，其中三家都是游戏相关媒体。

出线情况

经过第一轮的比赛，16个媒体淘汰了一半，下面是第二轮的出线情况。

第一桌	第二桌
ITmedia	电击PS2
Arcadia	体育日本新闻
近代麻将	电击Online
FAMI通	近代麻将原创

女性雀士登场

16家媒体比赛后，终于到了女性雀士们的出场时间了。这次也有来自ITmedia本部的员工一共8人，分成两组进行了激烈对战，而这两桌的最终胜利者分别是田村りんか（初段）和自有的媒体雀士代表者进行最终对决。



▲虽说只是游戏，不过女雀士们都玩得相当认真

最终决战

决胜战的条件非常华丽，现场正中两个大屏幕显示着战况，同时还有职业雀士森山九段担任解说。当然，为了不让选手们听见解说词，Konami给所有选手都佩戴了耳麦。这是体现媒体决心和尊重选手荣耀的一战，所有媒体代表都战得异常努力，然而职业和业余的本质差别还是没能让他们逆天成功。最后的优胜者是二阶堂亚树（四段），第一位是田村りんか（初段），展现了职业雀士的非凡实力。



▲比赛时的二阶堂亚树，精神非常集中。

游戏美图秀

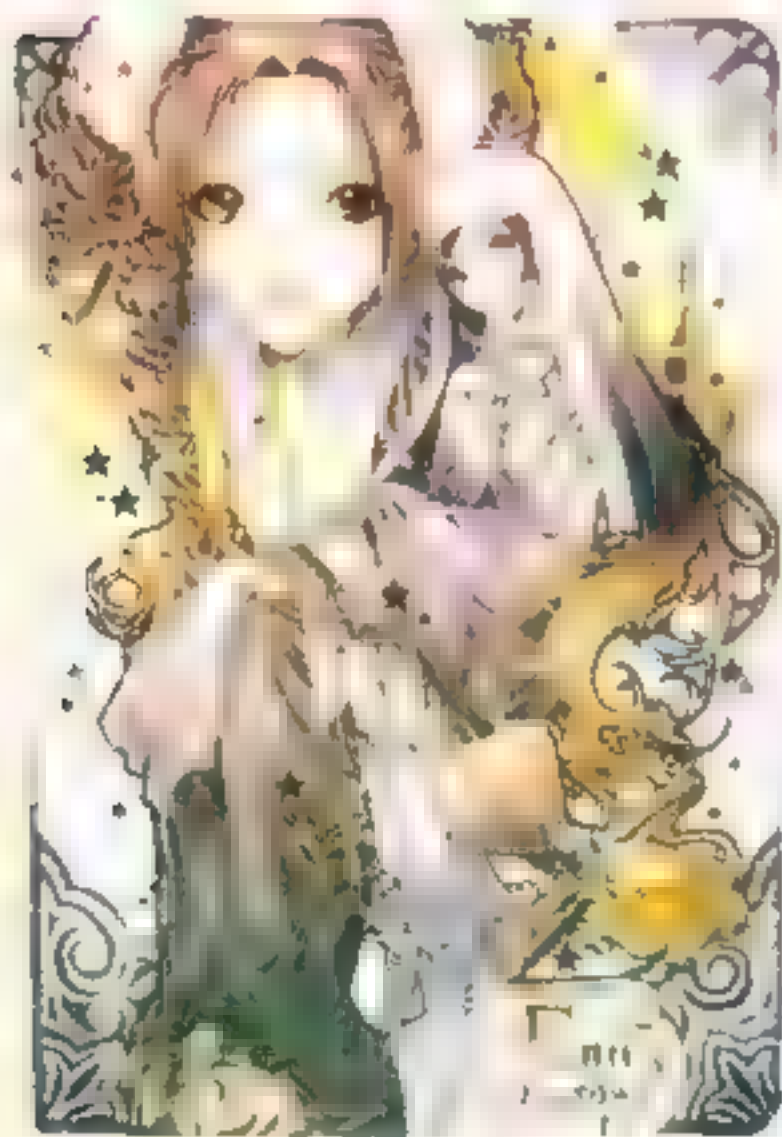
进入了3月的倦怠期，总有种身心皆疲的感觉。湿冷的天气让人连外出散步的欲望也没有。每天困在办公室与家中，连生活的色彩也化为了黑白两色。无意间在一次浏览网页的过程中，看到了这些让人眼前一亮的图片，绚丽的色彩以及美丽的人物造型给人唯美的感觉。下面图片的作者高月地也许并不为国内人所熟悉，但是其华丽的画风以及独具特色地用色风格让所有人过目不忘。中策牢记了他的名字，本期的美图秀就为大家奉上她的几幅作品。也许在枯燥乏味的冬季里带来点视觉上的冲击。



如此别致的造型在她的笔下却总有一丝不协调感。



这种绝佳的反色调使用让人有眼前一亮的感觉。



作者华丽的风格甚是适合这样的巴洛克风格。



偶尔也能见到她的同人画——《哈尔的移动城堡》。



魔女和吸血鬼是哪一个画家都喜欢尝试的角色。



作者的画中最多见的还是这样和式风格的画。

超级玩家

Vol.15

THE SUPER PLAYERS

“《游戏王》系列”凭借那独具特色的游戏玩法和卡牌吸引了不少玩家为之痴迷，饼干我自己也比较喜欢那些花花绿绿的卡片造型，但对《游戏王》游戏本身并没有什么研究，读高中时只玩过PS上的一款不知道是第几代的《游戏王》，在卡在初期的某一关后就彻底放弃了……呵呵，现在就来听听真正的《游戏王》粉丝的心声吧！

一位《游戏王DS》的忠实粉丝的“自述”

《游戏王DS》虽然已经推出较长时间了，但凭借其优秀的作战系统以及千变万化的卡牌组合，至今仍然保持着相当高的人气，无论和朋友联机或是单人挑战都是一个不错的选择。今天虫子就在那里和大家讨论一下《游戏王DS》的心得体会。

网名：小雨、虫子

经常出没区域：猪猪城寨、NDS区

年龄：20岁

QQ:120245050

软饼干：大家好，本期我们请到的是《游戏王》版小雨，大家欢迎下。

小雨：腰疼……抽筋……呃……呃

软饼干：汗，看来我们这位小朋友的生活习惯不太好。不要紧吧？

小雨：刚去厕所吐出了“命运交响曲”

软饼干：现在的孩子，年纪轻轻就酗酒。

小雨：-。

软饼干：那看来问题不大，不要跑题了，你快开始吧。

卡的组合

曾经看到过不少网友说“卡组比对手强就能赢”，这话其实有道理，但关键是什么样的卡组才算是强的卡组。不少人觉得一味追求高攻击力的牌组就好，其实不然，小雨曾经一张怪兽卡没有出就把一个平均攻击力2000左右的朋友生生憋屈死。卡组的重要性七成由其效果决定，如“火箭战士”攻击力只有1500，但其无敌·降攻的效果在直对高攻敌人的情况下有着逆转乾坤的效果。说陷阱卡与魔法卡的作用比怪兽卡重要这话绝对不过分，虽然只是作为战斗辅助，但往往一张陷阱卡或魔法卡就能轻松逆转绝境，如“圣盾防御”这类卡，可以瞬间将敌人布阵许久的无敌阵容轻松击溃。组合辅助卡的要点有三个：“阴、贱、狠”，小雨曾经用绵羊卡+和谐使者+攻击无效+死亡光环，采取不要脸的防御拖延

时间战术，轻松憋屈死别人。怪兽卡的选择前面已经说过了主要看效果，举例说明，敌人已经出了5张怪兽卡，而且全部攻击力强化到3000以上，在这种情况下基本上我们已经被憋在家里，但如果防御召唤一张“未来壶”，我们会看到澎湃的爆破场面……这里还要推荐怪兽卡组最好有一个主方向，也就是说有一个统一的属性，在面对攻击较高或特殊情况下比较容易统一强化。小雨个人比较推崇暗属性，因为暗属性的效果卡都比较阴险，而配合黑暗领域+见习魔女可以统一提升1000攻击力。以上并不是三言两语能说清楚的，完全要靠大家在实战中(虐待中)逐渐摸索

战斗

虽然组合好卡组就能取得七成胜利，但是战斗也是十分重要的。有时候看起来不起

眼甚至对自己不利的效果往往能让对手更头疼，例如我方召唤出一张“沉默法师”，之后就玩命想办法让对手抽取手牌，抽得越多我方的攻击力越高，配合好魔法卡和陷阱卡往往能一击必杀。需要祭品召唤的时候我们可以选择“万力魔神”，再配合其不被破坏的特点让其防御，这样不仅可以拖延时间，而且能用较小的代价召唤。

在战斗中还有一个重点就是连锁，不断连锁不仅能打乱敌人阵脚，而且能给敌人造成不小的心理压力，造成之后的发挥失常(当然只针对对战玩家，电脑是不会乱的)，这方面研究起来比较费脑筋，这里推荐多多参考卡店里的训练模式，如果能把那里所有等级的考验通过，那么恭喜，你效果卡和连锁的技术已经有了一定等级，虐待普通玩家没有问题了。

胜利

软饼干：你接触《游戏王》系列多久了？

小雨：记得我从小学二年级就买了一本《游戏王》漫画，还有从我女朋友那里弄来了一套《游戏王》漫画。初中的时候就玩万智牌，烧钱啊！

软饼干：这些估计是我卡厅里最不受欢迎的玩家了，万智牌我貌似也有过。

小雨：嗯，不过万智牌要钱，灯灯对灯的YMYY啊，听说你利用个什么“卡牌”一张就

软饼干：一般熟，目前把软饼干家就是做的《游戏王》游戏。

小雨：嗯，关于他和某女的绯闻绯闻你有什么情报没有？

软饼干：他怎么了？啊呀，卡厅里可不该是新闻。

小雨：你不知道，儿都关心这个什么传闻，貌似又要闹题了。

软饼干：好，我们还是回到正题，《游戏王》的正场卡你有收集吗？

小雨：没钱……不过我从网上下载图样然后自己画了一套你要么？主要是因为中国的卡厅不重视这类游戏。所以周边在中国恐怕很难看到。

软饼干：如果能画得和原版一样你就能拿去卖钱了。

小雨：那我为什么不直接画RMB呢？好像又跑题了。

软饼干：汗，话说《游戏王》在中国还是有很高的人气的。大多数地摊假冒黑卡片的销量都不错。

小雨：（3），卡片也有邪神版？拜拜……在此不得不佩服高桥老师的鬼牌神工完美的卡片系统。

话说这次《游戏王GX》超级期待

软饼干：你是说《GX》的动画还是游戏？

牢记心中，胜利的条件不光局限于磨掉对手那8000LP，除了小雨刚才所说的那个方法，还可以利用“死亡转生”召唤出五张“死之信息”来取胜，如果利用这种方法建议将牌组里放入大量此卡，不然几率很低。而与此相似的召唤出“封印大法师”的战术由于卡片限定而变的几率很低，所以这里不推荐。另外利用“现世与冥界的转换”也算是逆境中比较阴险的一招。

最重要的一点就是运气，完全看RP，好卡组+好技术+烂运气=LOSE，本当然是残念……最后要提醒大家，《游戏王DS》中没有最强的战术也没有最强的卡，所谓一物降一物，两仪生四相，四相生八卦，八卦生……(自行参考《易经》)，一切都要依靠自己在战斗中磨练，如果有什么具体问题或想与我切磋的玩家请来leave up or 找我，waiting for you!

小雨：游戏动画我已经还不过来了……

软饼干：“《GX》系列”我不是很熟悉，你觉得和原来的相比，最大的区别是什么？

小雨：名字不一样。

软饼干：瞎说去了。

小雨：这人……刚还要给我回救护车，现在自己罢了？点敬业精神，别再题制！

软饼干：“《GX》系列”的游戏已经出过两款了，分别在GBA和PSP平台上。你有玩过吗？

小雨：GBA的还不错，PSP的……545454(躺在墙角诅咒所有有PSP的人。)

软饼干：没事，你上几本《游戏王GX》的挂壁大书，说不定哪天就有台PSP砸中你了。

小雨：就这吧，这设计一看就一气流勇装模，防装疑假。

软饼干：你这么黑ED，这销路估计白不了。《GX》和原系列相似的地方实在是太多了，你觉得高桥让这个系列有什么目的么？

小雨：怎么说……为了满足粉丝期待，并进一步完美系统平衡性。平……白……假……

软饼干：果然不给人家老脸面子，决定把你TF……最后还是给你个机会，如果让你制作一张效果卡，你会怎么设定？

乱入的蚊子：其实我也是《游戏王》达人，嗯，如果让我来制作一张效果卡，我的设定是：攻防都不用太高，效果则是援护卡片的类型，比较类似英雄卡组吧。（……）

小雨：还有我抗议……为什么要TF我……要兼待……啊

软饼干：死RY变成星星吧，本组超级玩家栏目到此结束，大家下次再见。

新机看台

三星 X838



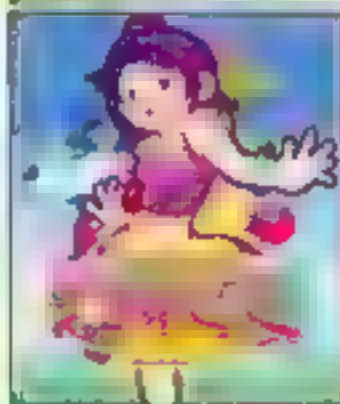
3500 元

与上期介绍的LG KE988相比，三星X838更像一款MP3播放器。X838采用旋转设计，底部是硕大的圆形键盘，能很容易对音乐播放进行操控，简直是一部手机版的iPod。X838的音乐播放功能非常专业，可以编辑播放列表，调节3D音效，甚至还支持数字版权管理。高达1GB的内存是X838最大的亮点，能充分满足用户对容量的需求。其他功能上，X838也不含糊，26万色TFT液晶屏，虽然分辨率只有220×128像素，但显示十分细腻。内置的130万像素摄像头能够支持拍照和有声录像。如果你是音乐发烧友，那X838绝对适合你。



火辣手机游戏快报

厂商	游戏米果	类型	ACT
适用手机	诺基亚40、60系列手机 摩托罗拉A768、80、68等 三星D508 E239 W219 松下S48 等等		
优点	画面恶搞 让人捧腹		
缺点	惨绝感 强		



综合评分 **8**

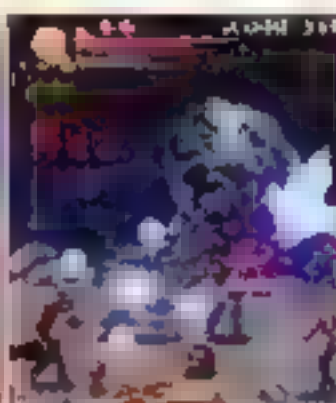
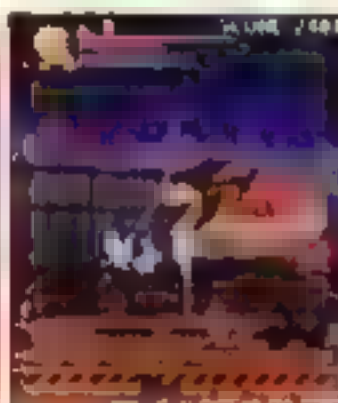
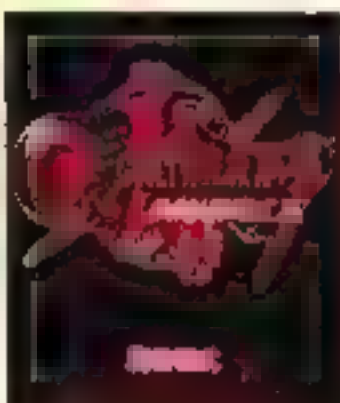
厂商网站 <http://www.relation.net.cn/>

下载方式：移动手机登陆

移动梦网→下载超市→新品游戏

黑道工具 GGX

厂商	格锐数码	类型	FTG
适用手机	诺基亚40、60系列手机 摩托罗拉A768、80、68等 三星D508 E239 W219 松下S48 等等		
优点	画面精美 手感优秀		
缺点	可选人物太少		



综合评分 **9**

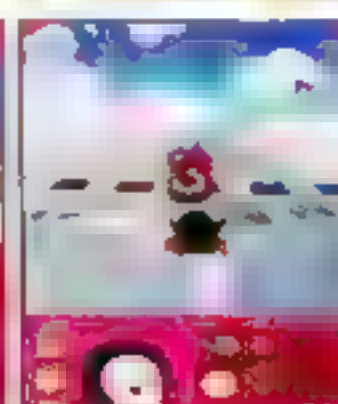
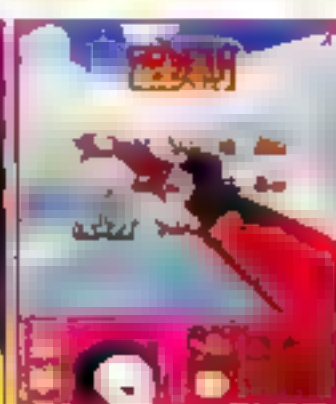
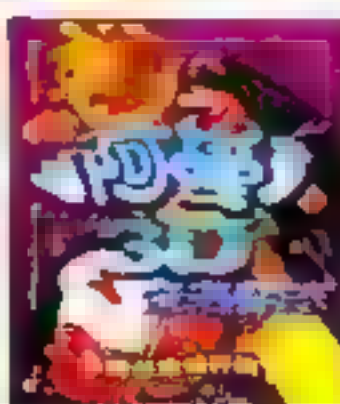
厂商网站 <http://www.greate-software.com>

下载方式：移动手机登陆

移动梦网→下载超市→新品游戏

阿曼 3D 英雄雷速

厂商	空中猛犸	类型	ACT
通用手机	诺基亚S60系列手机 摩托罗拉E6800 E6 三星爱立信K500C K700C K750C J700C 等		
优点	立体感强 操作简单		
缺点	关卡过少		



综合评分 **8**

厂商网站 <http://www.mammothworld.com>

下载方式：移动手机登陆

移动梦网→下载超市→新品游戏



相信每个“《口袋妖怪》系列”玩家都不会对“组队”这个词陌生吧？有一大把精灵在手，谁也不愿意只带一只精灵去冒险战斗，队伍的构成有很多种，如何让自己的精灵队伍保持长久的战斗力并立于不败之地？相信大家也都一直在探索，本期的广播台，就由PM525的Kyle朋友给大家聊一下组队！

组队经验谈

组队是对战前必经的步骤。想要有辉煌的战绩，一个好的队伍是必不可少的，组队的第一步，先要确定成员。

确定成员

大体上来说，成员的属性弱点不能有太多重复，如果一队全是具有一个弱点的精灵，遇上克制属性精灵就会非常被动。成员中也不宜有太多具四倍弱点的精灵，四倍弱点使它们在物理和特殊之间腹背受敌，更可能因为弱点被对方钻空子。

接下来我们具体谈下成员的构成。队伍的成员中一定要有一到两个耐力和抗性都很好的精灵作为盾牌（比如水君），在对方攻势正盛时起缓冲作用（某些特殊的队伍可能会缺少盾牌或是缺少下面讲到的其他任何一到两个部分，但这里将不做讨论，仅就一般情况进行论述）。但盾牌一般攻击能力较弱，速度

也较低，故不建议配备太多，以免给对方某些精灵钻了空子。同时，队伍中一定也要有速度快、攻击高且掌握了多个属性攻击技巧的精灵（比如宝石海星、耿鬼），前期能够给对方施加压力，后期则可以凭借高杀伤力和高速度来秒杀对手。高速精灵的数目可以视队伍具体风格有所调整，但也不建议过多，因为高速精灵多数耐力差，投入过多也会造成队伍的不稳定。最后，队伍还应当有一些攻守兼备的精灵（比如暴鲤龙、重钢蟹），它们进可攻、退可守，是一支队伍的中坚力量。



▲攻守兼备的精灵是队伍的中坚。

有了精灵还不够，还要注意下它们使用的配招与战术。这里并不会对具体的配招战术进行讲解，而只是提出一些必备或建议配置的招式与战术：

1. 队伍中最好有精灵能强化攻击的能力。这里的强化攻击能力并不单指强化两攻，也包括低速高攻的精灵对速度进行的强化。强化的作用之一是破盾，通过高威力的攻击强行击破盾牌；二是清场，在大家体力都不多



▲盾牌精灵使用得当，可以很好地化解对方的强攻。

时，凭借一两次强化来获得秒杀多数对手的能力。

2. 队伍中最好能有双刀精灵（可以同时实施物理攻击和特殊攻击的精灵）。由于单盾的存在，攻击手们只凭一攻很难突破盾牌防御，这时就需要双刀发挥作用，从对手的弱项寻找突破口。

3. 队伍中建议配备一只有先制攻击技巧的精灵，以便在关键时刻化解对方的起死回生战术或挣扎战术，因为对方的这类战术一旦成功，往往会有灭队能力，故需小心对待。

4. 队伍中建议有一只能使用高速旋转的精灵。新作中钉子的数目增多到三种，被撒钉后如果不能及时清掉，那很可能会在一次次交换中损失惨重。当然，并非只有高速旋转可以解决“钉子问题”，通过主动加快战斗节奏，快速结束战斗也能减少钉子作用的机会，这也是一种办法。

5. 队中建议有一只会吼叫、灭亡之歌、黑雾或吹飞的精灵，以便能够破解对手的强化战术。放任对手强化是非常危险的，强化到最后的結果往往是对手精灵的攻击强到能秒杀绝大多数精灵，或是防御强到足以无视任何攻击的地步。

选种

确定了成员与其配招后，下面就要进入第二步：选种。决定精灵未来能力的有种族值、努力值、个体值三项。其中，种族值是每一种精灵所固定的，我们没法改变；努力值是后天培养的，放在后面讲述；个体值是在得到一个精灵时确定的，和能力一样有六项，每项从0到31随机取值。选种的目的之一就是为了得到个体值较高的精灵。选种的方式有野外直接抓捕或是生蛋，如果需要遗传技能，则必须要生蛋。得到精灵后，先存下档，使用升级糖把它升到比较高的级别，然后通过能力公式或是专门的软件进行逆运算，从而得出个体值，读档，回到升级糖使用前的状态（千万别手滑选了存档，那样升级糖就白白用掉了）；通过养育屋来提升等级也可以，养育屋养出的精灵也是不会增加努力值的；假如通过战斗升级，请务必记清在哪项上加了努力值，否则逆运算时会使结果不准。由于精灵个体值有六项，想通过选种让每项都完美是很困难的，一般只要关键项的个体值高就行了

（比如凯西，只看特攻与速度）。除了个体值，要选择的还有性格与特性。一般来说，性格最好能削弱一项没用或相对较低的能力，增强另一项有用或相对较高的能力（增强 $\times 1.1$ ，削减 $\times 0.9$ ）。如果精灵全能力都很有用，则需要选无修正的性格。同种精灵常常有两个特性，选种时要按需要选择一个。

附：精灵最终能力计算公式

HP 计算公式： $(\text{种族值} \times 2 + \text{个体值} + \text{努力值} \div 4) \times \text{等级} \div 100 + \text{等级} + 10$

HP 以外计算公式： $[(\text{种族值} \times 2 + \text{个体值} + \text{努力值} \div 4) \times \text{等级} \div 100 + 5] \times \text{性格修正}$

培养

选种结束后，相信各位已经很累了。接下来最后一步是培养，仍然比较累，但相对选种要轻松不少。后天培养的内容主要是努力值的分配，另外还要根据之前决定的配招来选择性地保留一些升级学会的技能和装备一些技巧机器。努力值是有上限的，所以要尽量避免其分散。速攻型的精灵就专加速度与一项攻击的努力，双刀型则可能要兼顾两攻，单盾型的精灵集中培养HP与一防，两防盾则要HP两防兼修。值得一提的是速度方面：进行速型强化的精灵一般会把速度培养到一个特定值，以求在速度强化一段或两段后能针对性地超越一批精灵。盾牌型的精灵往往也会在速度上做少许投入，以求快过某些特定精灵。一点点的努力值放在耐久或是攻击上增加的能力可能都微不足道，但投入到速度上的话，只要快过对手一点就能比对手先行动，所以说是很划算的。最后要说的是，在精灵100级时，4点努力能够转化为该项上的一点能力，故所有项的努力值都应是4的倍数，以避免浪费（不过最后努力值的总和仍会多出两点）。

以下推荐一些提供单项努力值的PM及出现地点，详细的努力值取得请参见掌机王小组制作的《口袋妖怪十年特辑》。

HP	游戏一开始草丛里出现的比帕水獭（ビッパ）（+1）
攻击	かくれいずみへのから湖中，使用高级钓竿钓暴鲤龙（+2）
防御	石系道馆下方的工地，打小拳石（+1）
特攻	鬼屋或者幽灵塔打鬼斯（+1）
特防	海中打毒刺水母（+1）、玛瑙水母（+2）
速度	冠军道路B2F水面上打大嘴蝠（+2）

猎人集会

当大家看到这篇文章的时候，《MHP2》还有一个半月就发售了，随着各种游戏情报的流出，广大FANS的期待度已经满点。本辑的文章就先做一篇武器推荐的连载，希望能帮助大家找到自己喜欢和擅长的武器种类。（注：推荐指数最高为5）



大剑

（无责任推荐指数：3）

和前作一样是比较容易上手的武器，主要区别在于新加入了蓄力斩这个招式。此招式威力极高，3级蓄力斩威力不仅超越大锤的“本垒打”成为破坏力NO.1，并且还享有特殊的攻击补正系数。当然，要想运用好它也不轻松，由于蓄力斩的准备时间比较长，被破大（好在一般的小型怪物攻击不能打断蓄力动作），而且3级蓄力完成后会自动释放攻击，所以对游戏有深刻理解，预读能力非常强的玩家才能真正使用好这类武器。



太刀

（无责任推荐指数：2.5）

太刀具有大剑的攻击范围和大锤的机动性，招式华丽无比，但是每一招的威力却没有想象中的高，即使有类似于双剑鬼人化攻击的“气刃斩”以及独特的连续技，但是不注意攻击次数和回避就很容易成为半调子武器。由于无法防御和经常弹刀的特性，必须配合高级耳栓和防止弹刀的技能使用（目前推测这两个技能无法并存），到后期可能会有后劲不足的感觉。

片手剑

（无责任推荐指数：4.5）

魅力在于动作灵活迅速，攻击输出较高，同时享有特殊攻击补正（前作为1.5，本作应该要下调）。由于这个数据下调，那么著名的“绿不弹”特性也会消失，好在能防止弹刀的技能在《MHP2》里会出现得相对较早。片手剑的防御性能比较次，《MHP2》里更有可能增加怪物部分招式的威力值（比如铠龙的侧身撞击），这样一来防御的劣势会更加明显。当然片手剑新增的“原地捞击”、持刀使用道具可、跳跃斩无视风压（古龙风压除外）的这些特性，还是可以成为进行单人任务时最有力的武器。



双剑

（无责任推荐指数：单人3、联机5）

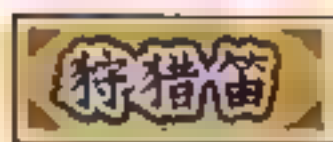


乱舞攻击次数高达10次的双剑，使用带属性的武器会有它独特的魅力，再加上武器增加了会心率（攻击力上升1.25倍）的设定使得它的高攻击输出更体现出了其得天独厚的优势。同时，本作乱舞结束后可以做出立即回避的动作，鬼人化状态中耐力消耗减半的技能以及新增古龙种全弱龙的3大特点，使得双刀在联机，特别是后期任务上的强势会非常明显。在这里笔者可以大胆预测后期是超绝一门、斩味+见切混装的天下。



(无责任推荐指数: 9.5)

暴力级的武器,不过很多玩家没有吃透它的性能。《MH2》的大锤新增了可以将怪物击晕的能力,具体就是集中攻击怪物的头部,然后当“气绝储蓄值”达到一定数值后怪物就晕了(类似于异常状态攻击),实用度有一定上升。还有一个优势在于大锤属于“打击”类攻击属性武器,对付游戏前期出现的甲壳类怪物和麒麟效果会非常好(当然也是这属性决定了它依然无法完成断尾的使命)。另外,在联机的时候与朋友配合可以实现“眩晕+麻痹”无限循环这一无赖战术,推荐。



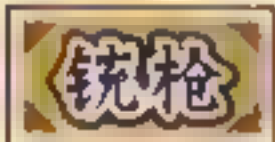
(无责任推荐指数: 2)

完完全全的辅助类武器,招式的威力和片手剑相仿,由于武器倍率系数高所以它的破坏力就乏善可陈了。虽然也有将怪物击晕的特性,但是储蓄值远低于大锤,使用者应该好好把工作重心放在演奏上。演奏能实现的特殊效果比较多,包括攻、防上升(最多可上升25%),耐力不减,风压无效甚至不弹刀等,但是由于各种效果能持续的时间确实太短再加上每种狩猎笛拥有的音谱不一样(这意味着不能实现全部效果的演奏),所以并不推荐使用。



(无责任推荐指数: 3)

对于这种武器,鉴于其在PS2版《MH2》上的表现,Capcom应该会继续保持它在《MHP》里的性能。由于在《MHP2》里会将《MHP》里“挡格性能”和“挡格强化”这两个技能的效果合并在一起,那么长枪“铁壁”的特性会更加明显。另外长枪兼并“打击”和“切断”两种攻击属性,但是《MHP2》里“打击”方面存在特殊攻击补正0.72的设定,所以请不要再太过于依赖它的双重攻击属性这一特点了。简单一句话:能保持住在《MHP》里的地位就好,别奢求它更多。



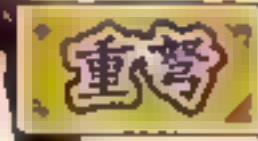
(无责任推荐指数: 2.5)

铳枪在移动力、防御力方面将和长枪表现一样,但由于攻击输出较长枪慢,定点判定小等缺点,还是给人留下不易运用的印象。好在在《MH2》里遭玩家唾骂的炮击系统在《MHP2》里会得到老卡的加强(目前已经公布有强化各种炮击的技能“炮术王”出现),可见其重视程度。不过使用炮击很容易伤害到同伴这点还是改变不了,加之不容易上手,所以使用率还是比较低。



(无责任推荐指数: 3)

基本上没有什么变化的武器,只是重弩在强化的时候可以加盾(也可以放弃盾加增加攻击力的部件),但是和片手剑一样的防御性能根本不可能出现挡格性能加强的弩手装备决定了这将会是一个鸡肋设定。当然,弩在一些特殊局面,像讨伐黑龙一族方面还是有它的优势(反动轻减+扩散);相反,攻击招数发生微妙变化的类似铠龙一族怪物,使用弩的讨伐难度会有所上升。



(无责任推荐指数: 4.5)

虽说显示的攻击力比较低(但是蓄力所产生的各种弹药效果再配合自身所带的攻击属性,能给人造成意想不到的伤害。游戏后期可以出现高级耳栓和耐力消耗减半技能组合的混装,对于需要时时蓄力和游走战术的弓来说再合适不过了。由于弓箭射出去后会按抛物线行进,所以新手在最初使用的时候会感觉不习惯。总的说来如果能合理运用弓的蓄力效果以及攻击距离,它将成为一种安全系数和杀怪效率都颇高的武器。

好了,写到这里对游戏中出现的11种武器全部进行了大致的性能预测,当然也不排除在游戏正式发售后的一些变化因素,上文仅供大家参考,最终使用什么武器顺手还是玩家实际操作后决定吧。(注:上文中的部分数据采用至PS2版《MH2》。)



大家好 又见面了 本次将给大家介绍一位玩COSPLAY的MM

众人 哈 又是QWER? 这是第几次了那 女就不懂得换些新鲜题材吗? 比如虎鞭女王、如花姐姐之类的 抗议, 严重抗议!

我说乃们的口味什么时候变这么重了? 好吧, 既然如此本档节目只好暂时停播了, 青行灯小姐, 那个实在是不好意思

(被打断)

众人里从喉咙发出的七男叫 口我! 桑希铃, 那是桑希铃啊! 胧月我们冤枉你了 是《QWER》的QWER你都能找到, 而且还这么口耐! 哦呜

(无奈地) 看吧, 这就是所谓的“萌”走“宅”

③

变音词小介

变音词汇是网络上普及开的又一种“旁门左道”的文化, 该类词汇通常故意改变其中的某个字或某几个字, 让读音发生变化, 但词义不变; 有时也有用某地的方言发音来故意代替普通话发音的情况。举个简单的例子, 比如上文里的“乃们”实际上就是“你们”, 而“口耐”实际是“可爱”的变音。类似的例子还有不少, 比如“虾米”——“什么”, “偶”——“我”, “灰常”——“非常”, “粗乃”——“出来”等等。不少就是在网上传播继而流行的变音词。在自由的网络社会里, 网民们有时会认为通篇的正统普通话太过书面, 并且也不容易展示自己的个性, 这些变音词恰好可以让网络上的发言变得舌齿诙谐——偶说乃们现在应该明白了吧。

“锦衣夜行”COS团 Profile

ID: 青行灯 (Acandou)

代表作: Illusion系女主角

爱好: 手机游戏 折腾

喜欢的ACG角色: 一本木龙太 索尼克 黑杰克

景仰的COSPLAYER: 圣十字军团

最满意的COS角色: 目前是《俄罗斯方块》的凸

想对大家说的一句话: 其实我本人比传言中还要BT……

ID: 修罗未央 (川早见琥珀龙 彻)

代表作: 不二周助

爱好: 网球王子 追看新番动画 相叶弘树

喜欢的ACG角色: 藏马 不二周助

景仰的COSPLAYER: 可不可以说我自己(-+)

最满意的COS角色: 不二周助

想对大家说的一句话: 努力会带来好运的。

ID: 御崎姬 (Onik 晴)

代表作: Illusion系女主角

爱好: 购物 Lolita风格服装

喜欢的ACG角色: 阎魔爱

景仰的COSPLAYER: 黄山

最满意的COS角色: 以前是小爱, 现在是你娜

想对大家说的一句话: 希望大家支持小熙。(> o <)

不知道大家发现没有，照片里的一位COSER颇有SUS团的感觉

青灯 诸位好，我是青灯，“锦衣夜行”COS团的团长。由于这次我的两个搭档没能参加，所以就由我来代表大家发言了

其实对于很多上游论坛的朋友而言，青灯MM应该不算陌生了。她多次在Loveup等论坛放出过自己的COS照，是一位颇有人气的女COSER

青灯 人气不敢说啦，其实在论坛上泡得久，大家自然而然就熟悉了

哎？刚才幕后还在讨论怎样做节目，这会倒是对答如流。我说你是不是拿本子做了什么笔记啊？

青灯（心想）下一个问题：又是问我怎么开始喜欢上COS的。嗯，嗯

（心想）她一定会认为我会问“是怎么喜欢上COS的呀”这种问题

双方沉默5秒

刚才有群众举报，说你COS的那个桑原怜是《BKO》，嗯，也就是《尾行》里面的角色。（哇呼呼，她绝对是搞错了。）

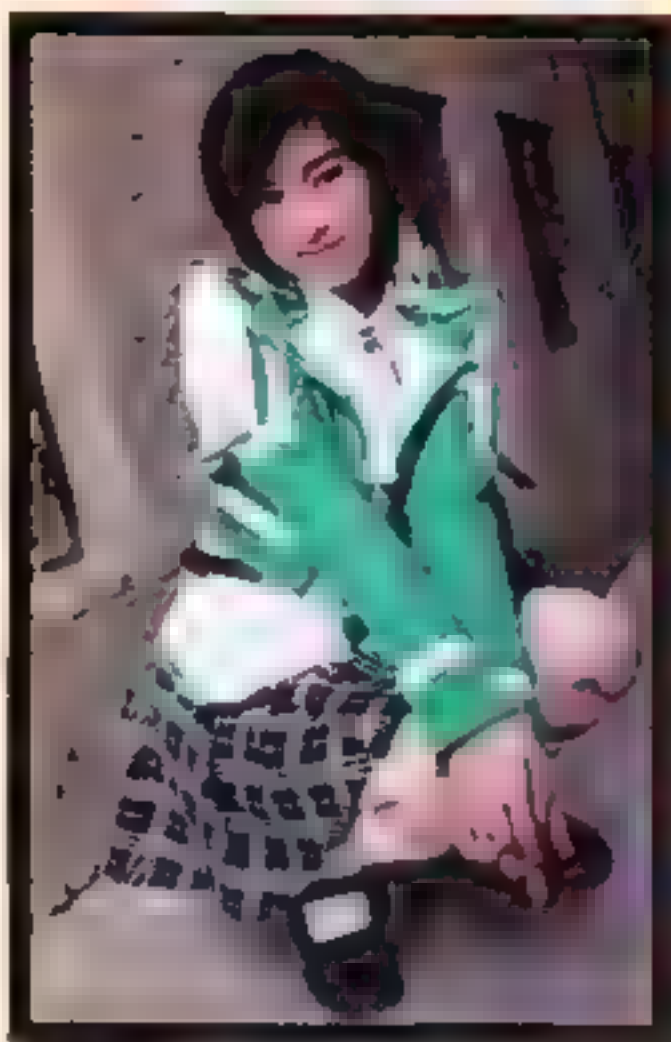
青灯 嗯……当时穿这身衣服在学校里走的时候只有一个人能认出来，没想到“乙女的花园”的读者都这么眼尖。上节目时我朋友就说这《手机FBI》生一记有两个以上编辑是神猫的，不然我这么丑的人凭一两个人鼎力推荐，一定通不过

（环顾办公室，可以肯定的是，埋下头的都是心虚的。）

青灯 不过至少也没什么了，毕竟在这里也有剧本乃至不错的，主要还是看店家用什么样的态度去拍。我相信大部分的宅男都是善良的人，善良而寂寞的宅男们对于这种游戏有共鸣很正常。很多人因为有一两部游戏，但是真正喜欢上一个角色，却是被游戏里并非H的部分所感动的

我们跟你们已经有代沟了……不过不管怎么样，先替广大宅男向你说一声“谢谢”，感谢你开发好人！

青灯 哪有啊



当你COS这类角色的时候，有没有受到过议论？

青灯 有的，不过正面的多。毕竟我是生活在宅男的圈子里。

那么你自己也算是宅咯？

青灯 算是吧，不是非常宅。不过现在对于宅的定义貌似很狭小，似乎只有对于各种ACG都非常了解并且窝在家里才叫宅。

现在会更新，宅的种类也很多。你对宅的定义是什么呢？

青灯 只钻研自己喜欢的东西，并且不善交际的人就可以称作宅了。过去我说自己宅，很多人反对，他们说，会多次遇到电奔狼的女人绝对不是宅女！

宅男 其实你可以直接抽过去的，他们的观念里宅女，恐龙

青灯 哈哈，那时候对宅女的定义就是又胖又丑还同女人的眼镜娘了。在非圈子内的人们眼中，我是文雅、安静、内向的类型，不过在宅人圈子里，我是很可怕的角色……

你猜我想到谁了？

青灯 谁啊？

宅男 草壁石。

青灯 对

青灯 对了，宅，专访大家，我们还有

有新的照片了，包括《死·笔记》和《地狱少女》的渡整理完的照片，还有《节拍特工》的白色护士，《恶魔城》的杂兵护士等新作

宅男 《死·笔记》里我喜欢南空直美

青灯 嗯，很棒的，不过这次我只负责了后期制作，如果当时不忙，也许会情愿下直美，毕竟我这形象不太好，人比较胖，而且眼神很顶，特别是眼神跟相机的时候都会特意掩饰的。

我觉得，一点虚荣心都没有

青灯 比起虚荣心来，宅更喜欢的是个替拉！

宅男（“）说得很棒，那么我们就一起期待你们团队的下一部作品啦。

青灯 这些照片大约1月的时候可以整理好，届时会发在Loveup论坛的，希望大家到时候能够喜欢（“）

眼闻 作为市场上为数不多的恐怖悬疑片，《怪谈新耳袋》并未为观众带来新鲜感，但是对于喜爱恐怖悬疑作品的观众来说，这部作品无疑能带来最真切的分身临其境。影片由日本著名恐怖片大师执导，不仅《怪谈新耳袋》是恐怖片的佳作，原作的故事都取材于现实社会，每一个“怪谈”都是发生在身边的怪事，阅读每一个故事时都能让读者体会到恐怖、惊悚、悬疑的氛围。

文 mio

猜猜你的背后是谁？

——浅析电影《怪谈新耳袋》系列

人类恐惧的根源来自何处？

我们会畏惧黑暗，因为那里象征着与寒冷、死亡、孤独有关，并且会让我们最重要的视力无用武之地。但是，由于天生的好奇心，我们又对这种“不可见”的“未知”充满兴趣。明明心存不安，却又亦步亦趋地去探索。

和其他恐怖电影一样，《怪谈新耳袋》系列也是为了响应这种矛盾心理而生。作为电影原作的小说，收录了100则短小精悍的灵异故事。初出版时由于正好符合“百物语”的标准，而不断收到读者关于读后身边就发生不可思议事件的回馈。因此在再版时不得不删减了99个故事。尽管有了“良好的前期宣传”，电影版的《怪谈新耳袋》却并未完全照搬原著，甚至说两小说开始了全新的创作。

《怪谈新耳袋》每个系列皆由多个小故事构成。由于时间有限《怪谈新耳袋》无法像普通的恐怖电影一样，完整地交代事件的前因后果或是让主角一点一滴地收集线索从而拼演出真相，但这样反而省去了观众等待“惊喜”的麻烦，导演也不会担心线索的收集过程会冲淡恐惧感，因为最吓人的高潮马上就会出现。

《怪谈新耳袋》的场景设置偏重日常生活，情节上往往一线到底，注重事件的偶然性和突发性。

比如：上夜班回家的白领，按下熟悉的电

梯按钮，却发现深夜的电梯里挤满了脸色苍白的陌生人。（《升降机》）

半夜正在酣睡，突然被一个从天而降的诡异男人压得差点背过气去。（《怪重》）

午饭后打扫房间，吸尘器的前方出现了一双小孩的脚步，只有自己一个人的房间里传来呼呼的脚步声，院子的一角，一个男孩惨白的身影转瞬即逝。（《庭院》）

记者去参加一个聚会，发现这里的人们侃侃而谈的，竟是各自的死亡经历，最后与会者们围住了记者，问：你呢？（《采访百怪谈》）

故事的主角多是没有名字的A男B女，平凡的就像随时与我们擦肩而过路人，但就是这样的普通人，悄悄提醒了观众，这样的事情，说不定那一天就会发生在你身上。

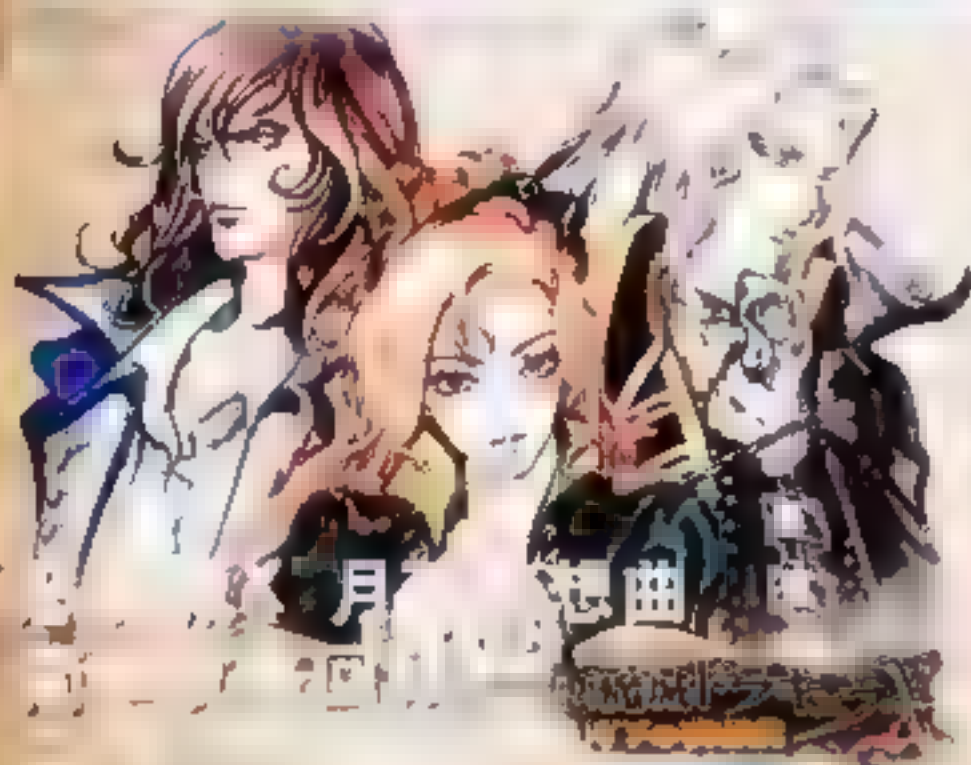
因为有了镜头语言，电影带来的感官刺激远大于小说的文字语言。即使没有精良的电脑特效，活用镜头切换也能让一个平凡的意象或是一段朴实的文字描述营造出意想不到的恐怖氛围。

在《访客》一集中，听到门铃声的小女孩去开门，由于够不到猫眼，所以打开送报口，向外看——女孩并未看到来人的脸，只根据一双从未见过的、涂了红的异常的指甲油的手判断出访客是位陌生人。正在犹豫是否开门时，门铃声开始变得急促并最终变成疯狂的拍门声。尽管影片没有放出访客的完整形象，但观众此时会和主角一样，察觉到危险的逼近。女孩逃入卫生间，之后由女孩的姐姐开了门。电影在此放慢了节奏，用一串连贯的镜头表现访客的入侵：一双涂了红指甲油的手轻轻旋开卫生间的锁，一只手扶住门的中下部，另一只则是握住了门的最下端，将门缓缓推开，再配合女孩惊恐的表情，我们大概都能想象到这个无声无息的“访客”正在地上爬行蠕动，步步逼近主

话梅杂志&3DM-SM.V



梦幻模拟站



各位《掌机王SP》的读者大家好，米饼、软饼、干创王的“米饼铺”正式开张啦！随着PSP上各种主机模拟器的迅猛发展，尤其是PS模拟器惨遭破解，大大丰富了我们的业余生活。米饼二人本着“服务玩家”的原则推出本栏目，将会带领玩家重温各大机种上的经典之作！谢谢！只盼台下掌声一片！

游戏名称：恶魔城 月下夜想曲
机种：PSP
发售日期：1997.3.20
游戏类型：ACT
游戏人数：1人
制作公司：Konami

正城篇

◆恶魔城最上部



贝尔蒙特手持圣鞭与德拉古拉展开激战，如不小心战死便会进入无敌状态，不必慌张。

◆恶魔城外壁

发生死神剧情后探索地图来到炼金研究栋区域。

◆炼金研究栋

在该区域探索时遭遇第一场BOSS战，对手是两名恶魔骑士。

◆大理石廊下

来到该区域时先走下面那条通路可以顺路拿到魔导器“魂之水晶”，之后返回大理石廊下开始处走上面的通路，在有时钟的地方遇见玛利亚，引发剧情。

◆崖侧外壁

在崖侧外壁区域往上部走遇到BOSS——主角的影子。胜利后前往藏书库。

◆藏书库

在藏书库2层可以遇见爷爷，买下魔导器“封印之石”（开启青光之门的钥匙）和地图。返回城入口附近来到炼金研究栋，通过该区域左边的青色门，来到礼拜堂。

◆礼拜堂



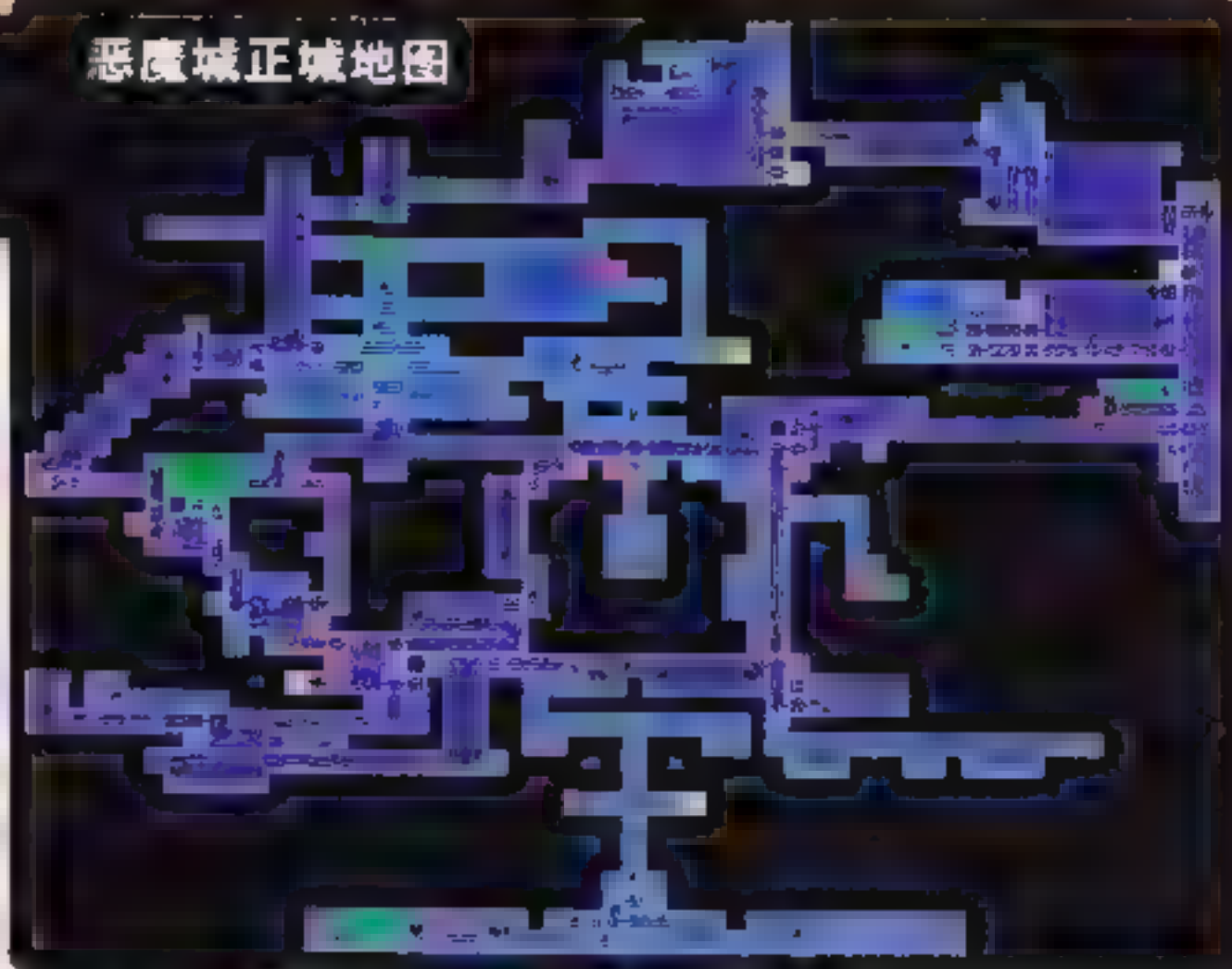
再次触发剧情后遭遇怪鸟BOSS。在恶魔城最上部，找到重要魔导器“飞翔石”。回到崖侧外壁，走最上面的门进入时钟塔。

◆时钟塔

在这里搜刮一番后再次通过传送点回到藏书库。

- 绿点代表BOSS房间
- 红点代表存档房间
- 黄点代表传送房间

恶魔城正城地图



◆藏书库

在藏书库3层消灭一名BOSS后回到大理石廊下第1次遇到玛利亚的地方，等待1分钟后左边石像移开后跳上去来到オルロシクの间。继续探索便能来到斗技场。

◆斗技场

干掉斗技场中的BOSS后获得重要魔导器“雾之魂”。然后回到崖壁外侧，变身为雾通过铁门，再次来到藏书库时，就能找到重要魔导器“蝙蝠之魂”。

◆オルロシクの间

回到オルロシクの间，直接往上飞来到新区域，击败该区域内的强力BOSS后获得魔导器“蝙蝠超声波”。然后回到大理石廊下，打开青光之门，踩下开关后进入下一个区域。

◆地下水脉

一直向下走后右拐会有遭遇冒充主角母亲的BOSS——梦魔，战胜BOSS后得到一枚きんの指轮。之后继续探索本区域可以取得重要魔导器“神圣之像”（不怕水）。然后在该区域引诱一名身背炸药桶的怪物炸坏木桥便能来到新区域。

◆通道

进入通道后，干掉守护这里的BOSS后顺路来到下一个区域。

◆地下墓场

在该区域会遭遇系列经典的BOSS——尸块。之后利用蝙蝠超声波探索该区域的一块暗黑区域，找到一件不装备后不怕钉子的盔甲。

◆礼拜堂

来到礼拜堂一处原先有钉刺而无法通过的地方，装备上之前那件不怕钉子的盔甲即可通过，之后遇到玛利亚，获得一枚きんの指轮。

◆大理石廊下

回到时钟下同时装备きんの指轮和きんの指轮，开启了通往城正中央的秘道。再次遇到玛利亚后，获得一幅可以识破魔咒的眼镜。终于要展开正城最后的决战了，整顿好后向着恶魔城最上部进发吧。

◆恶魔城最上部

在恶魔城最上部的城主室见到了中邪了的里希特，击败他头顶上的魔眼后正城部分结束。

逆城篇

逆城其实就是正城的镜像，与正城地图刚好相反。把所有地方再次探索一遍，击败众BOSS后搜集到“心脏”、“爪”、“指轮”、“肋骨”和“眼珠”五件魔导器后回到逆城大钟处迎战最终BOSS——德拉古拉。

魔导器名称	作用	入手地点
蝙蝠之魂	获得变为蝙蝠的能力	藏书库
蝙蝠之魂：火炎	变成蝙蝠时可以吐火	時計塔
蝙蝠之魂：声波	变成蝙蝠时可以发出在黑暗中探路的超声波	オルロックの間
蝙蝠之魂：超音波	超音波具有攻击力	天井水
狼之魂	获得变身狼的能力	崖側外壁
狼之魂：速度	变成狼时可以加速	悪魔城入口
狼之魂：必杀	变成狼时可以发必杀技	炼金研究栋
雾之魂	获得变身雾的能力	斗技场
雾之魂：力量	雾的持续时间变长	悪魔城最上部
雾之魂：毒雾	毒雾具有攻击力	空中墓地
神奇的魔方	破坏物品后会出现道具	悪魔城入口
魂之水晶	能看到给予敌人的伤害	大理石廊下
浮身靴	拥有无限高跳的能力	大理石廊下
飞翔石	拥有二段跳的能力	悪魔城最上部
神圣之像	待在水中不会消耗体力	地下水脉
妖精之书	记载着敌人的名字	藏书库
封印之石	打开封印之门的魔石	藏书库买得
人鱼之像	召唤地下水脉的船夫	地下水脉
蝙蝠之素	召唤蝙蝠	炼金研究栋
幽灵之素	召唤幽灵	悪魔城最上部
妖精之素	召唤妖精	藏书库
子恶魔之素	召唤子恶魔	通道
剑魔之素	召唤剑魔	オルロックの間
半妖精之素	召唤半妖精	オルロックの間
真恶魔之素	召唤真恶魔	斗技场
心脏	魔导五器之一，诅咒攻击无效化	异端礼拜堂
爪	魔导五器之一，STR+10	异界側外壁
肋骨	魔导五器之一，CON+10	死魔间
指轮	魔导五器之一，INT+10	元時計塔
眼珠	魔导五器之一，LUK+10	洞穴

心得和秘技

● 99幸运值

游戏开始时，输入X X V Q作为自己名字的话，阿鲁卡多的幸运值将会达到99，而其他能力都相对非常低，对于打宝是非常有利的。

● 里希特模式

一周目时，输入richter作为自己名字的话，便可以操纵里希特进行闯关了。



掌门人

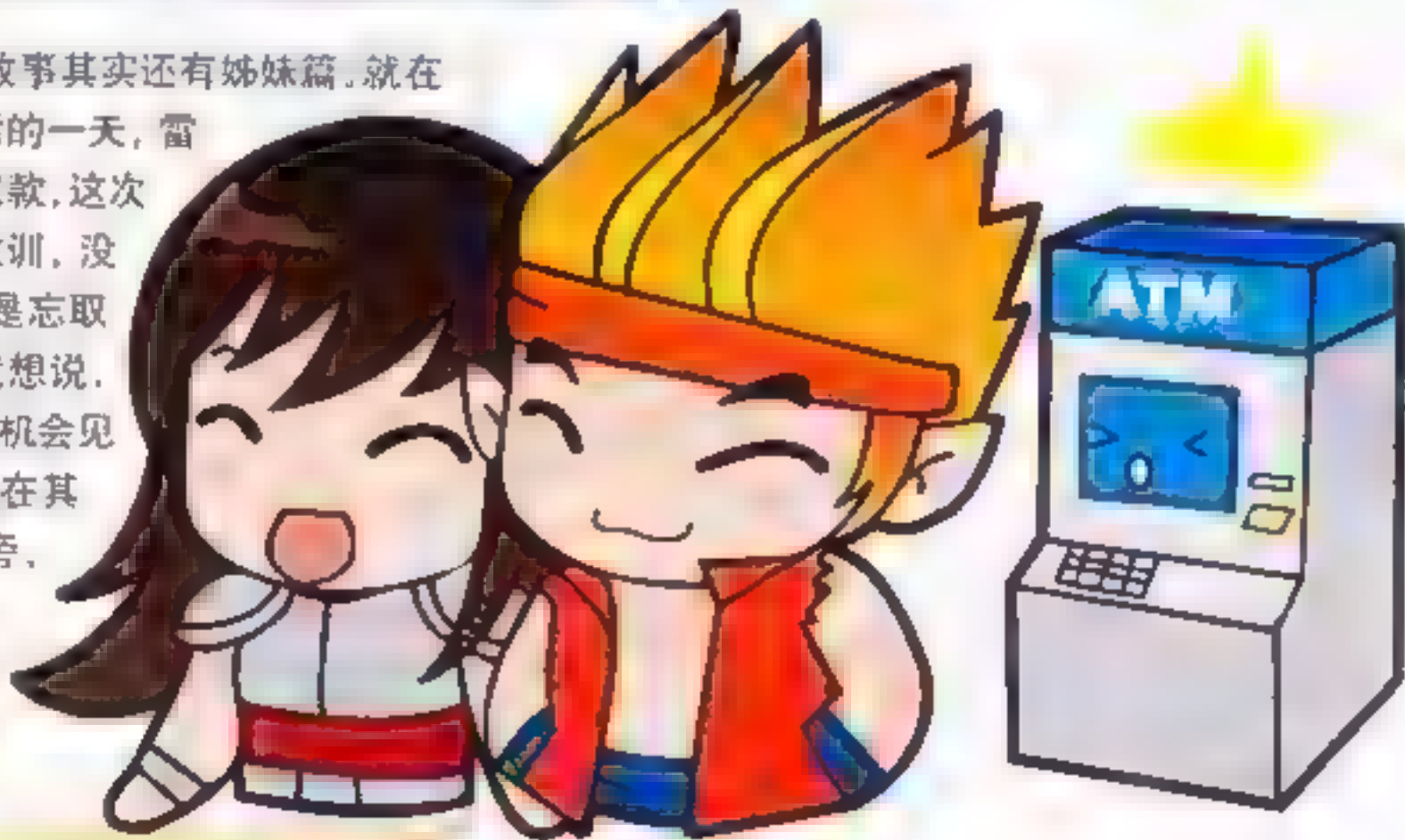


新年新气象，2007年掌门人闪亮登场。在此感谢各位朋友，在如此漫长的元旦假期里度过的一双玉手，是那么的丰富，有电视的，有去书店散步的，还有和和和一起打了一个假期游戏的。同心协力，有去书店，有去书店，还有两个帅哥在超市购物被人误会成那什么的。人生不可能总是一帆风顺，重要的是要有一个面对人生的积极心态。在此祝各位读者朋友们在新的一年里好事连连，好运连连，永远都有好心情。

小编故事之雷伊的广州丢卡记

各位读者大家好，本文节目由胧月为您播报。借着元旦长假（当然也不是很长，被办公室诸位同僚视作“孤傲”化身的笔者，当然是冤枉的）有幸和文思博爱都益的雷伊前辈同去广州散心。尽管同伴众多，但邪恶的二人始终盘算着去淘一些廉价正版CD和游戏。在与大部队脱离后正待实施计划，雷伊却告知未带现金（“那便去银行取吧”，待找到取款机后，没这路是一个奇迹，雷伊取得现金若干后欢喜离去。消息十日后晚上发现非常不幸的事实——白天取完后光顾着高兴，高兴个什么劲。未等银行卡退出两人就先行跑路了。我能想象那张农行卡的单据身躺在凛冽的寒风中瑟缩着等待回到雷伊的口袋钱包里的心情。不过据雷伊说那张卡的剩余价值已经不多，损失不大。嗯，这半日真让人觉得太遗憾了。

胧月：该故事其实还有姊妹篇，就在返回深圳不久后的一天，雷伊再次去银行取款，这次吸取了广州的教训，没有忘记取卡，只是忘记取现金了。好吧，我想说，各位如果今后有机会见到雷伊，一定要在其取款时候在一旁，同时牢记一条：千万不要嘴欠地提醒他忘了那啥啥。



小编故事白 TOUCH!

某天，琉璃MM递过一台PSP，让米格帮忙挑战某游戏的某某关卡。米格看也不看地就用手上去点屏幕上的Retry按钮，可点了半天见没反应，还迷迷糊糊地反问一句：“你的PSP触摸屏是不是坏掉啦！”

这就是传说中的那位“街头诗人”了。

米格：短路中……

软饼干，俺要米格《随意拍》真人通缉照！希望你能发到我QQ，号码是……

卷江 卢永华

怎么最近找米格的信都点我的名……

米格：嘻嘻，其实《随意拍》一直都归米格保管，只有米格偷拍众小编的份儿，至于本米格的通缉照嘛，来信过300封就放“掌门人”吧！



马修：这就是传说中的自恋吧。

看了这辑《54辑》的自由谈和口袋妖怪一起走过的日子，很有感触。想当年拿着GB夜战《口袋妖怪》时的情景，真是令自己兴奋。一个个熟悉的影子在屏幕上闪动，心里的激情难以言喻。《口袋妖怪》几乎伴我走过了一个童年，那些原本遥不可及的梦，一个个地在这个游戏世界中被完成，真是太感动了。很想玩《钻石·珍珠》，可惜缺台NDS，我想可爱的小编会帮我完成这个心愿，是吧？

瑞安 肖盛斌

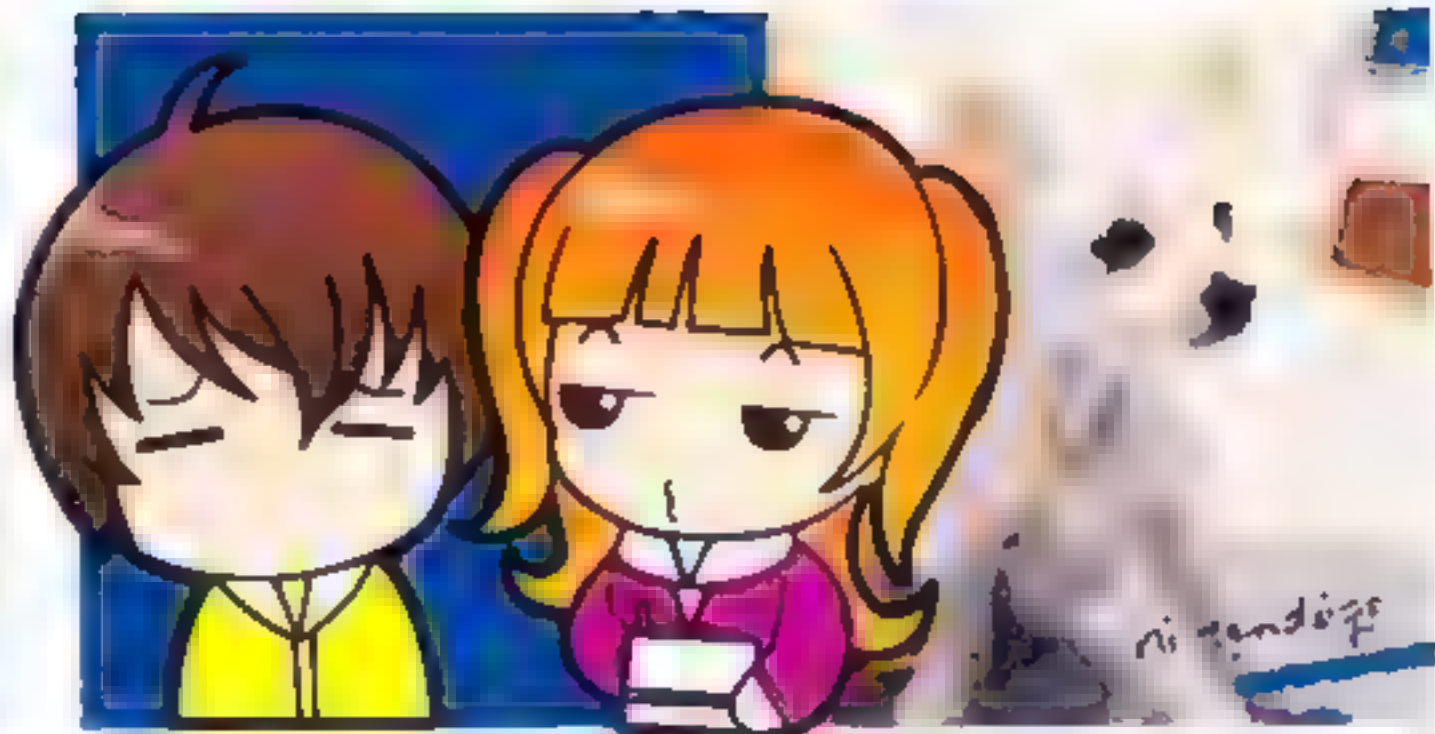
马修：是呀，转眼《口袋妖怪》都满10周年了，很多当时玩《红·绿》的孩子如今也都已经长大。中奖算是获取心仪掌机的一种方式，但是有很大的运气成分。另外，大家只要对自己玩的游戏或游戏生活有这样那样的感悟，还可以按照“《掌机王SP》征稿启事”所要求的试着投稿自由谈一类的栏目，即使没被采用也锻炼了文笔。采用的话，不仅抒发了自己的情感，展现了自己的见解，还多了一个赚取收入的途径呢。

眼看PSP、NDS都发售两年多了，可我至今还只有一台GBA SP（刚买半年多），过年就想卖了SP，再添点钱买台PSP或NDS。算算我的钱只有1000多一点，看来只能买二手的了。不过看了这么多辑《掌机王SP》，好像还没有二手机的购买指南类专题出现过，不免可惜。买二手机的风险远高于全新机，没一篇专业的文章怎么行？

安徽 毛月

马修：1000多一点？废玩友也是，看了这么多辑《掌机王SP》，怎么就不看看每辑的《掌机市场扫描》呢——您再添些钱，就能买台全新的NDS了！说起二手机的购买风险，主要是来自于机器本身隐藏和潜伏着的问题，如零件接触不良、电池使用时间短等，因为是二手交易，所以这些问题也是在双方彼此认可的条件下允许存在的，怕就怕卖方故意隐瞒；而新机的主要问题除了坏点等问题外，更有翻新机这等让购机玩家所痛恨的东西出现。卖旧货没什么，但拿旧货当新货卖就是欺诈了。感谢您的提议，马修基本没有过二手交易的经历，所以也不大了解，但事后我会请教下相关人士。不过在这之前，还是建议各位朋友，二手交易最好和熟悉其品行的人之间来进行。

广大男同胞玩友听我一句话，在自己拥有两台掌机之前绝对不能让自己的女友爱上游戏，你会发现她比爱你还爱游戏……我女友自从玩了《任天狗》之后，我们每次的约会的内容就是把NDS给她玩《任天狗》，如今她老埋怨我怎么不买两台机子送她一台，好让她不用非等约会时才能见到她心爱的狗。



重庆 许海涛

马修：我说兄弟，咱们都是男人，别总冒出女孩子的想法嘛。游戏仅仅是游戏，她蹭你的《任天狗》玩甚至要你送机器给她，都是建立在你们基础上一种撒娇而已。她不玩《任天狗》，弄不好她就会拉你逛街，累不说钱也是大把大把地花。



先874一下马修的“女孩子的想法”。



送给女朋友游戏机的话，最好慎重一些，先摸清她是不是那种玩了游戏就放不下的那种，如果是，将来你约她出来就困难了。

最近我也购入了《口袋妖怪十年特辑》，先说声“马修，辛苦了”，里面的文章写得很好，特别是《口袋妖怪》的成长和梦幻的传说那段，让我看了很多遍。关于剧场版的介绍也是非常好，以前我只是把这些剧场版当作一部近乎完美的动画，看完介绍后才知道，原来它们有那么深的意义，让我想再仔细品尝一遍。周边中那些荧光棒、DX妖怪球等也很吸引我，就是不知道在哪买到。但是上面我还是看到些错误：在精灵最终形态分析中迪亚路卡的种族值竟然和极限值一样……说回游戏，我去鸿立电玩问《钻石·珍珠》的正版卡多少钱，可店里竟然没有，只有D卡，卖120元；请问小编，我是该买正版还是买D卡，正版好像卖300多元。

南宁 谢望洋



马修：感谢玩友及各位同样喜爱《口袋妖怪》的朋友们的肯定，做《十年特辑》的那段没日没夜的日子现在都有些不敢回想，你说的那些周边在日本的一些网上商城可以买到，国内一些二手交易网站也许也能找到。说到精灵分析，马修自己也一直在参考书籍的内容对自己的《珍珠》进行着研究，发现还是有些问题，比如一些技能出现多种中文叫法，谢玩友说的数值问题也有存在，发现不解的地方，大家就到Levelup论坛给马修留言或发邮件询问吧。马修给因书中BUG带来不便的各位朋友道歉了。至于你说的D版卡的问题，价格还算正常，但买了绝对不值。像《钻石·珍珠》这样的游戏当然是推荐买正版，但如果确实买不到正版卡，也建议买烧录卡，而不要用价格高又无法换游戏的D版卡。

《掌机王SP》的叔叔阿姨，你们好！作为你们的忠实读者，我衷心希望《掌机王SP》越办越好，我一定会一如既往地支持你们！同时，也希望提供更多的关于GBA方面的游戏资讯，十分感谢！

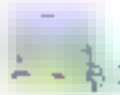
安徽 李晨阳



LIK Y：感谢您的支持，我们会更加努力！GBA方面，只要有大作推出，我们绝对不会错过，请放心。



马修：谢谢支持，顺便悲哀地发现，自己被叫“叔叔”了……（掩面）



米格：叔叔阿姨就免了，别客气，大家都是兄弟姐妹嘛。

《掌机王 SP》的众小编们 大家好啊！在寄了无数次抽奖信封都泥牛入海后 我十分怀疑是否因为我每次都是用信封而非明信片又从来不在信封里放东西，以致于小编们拆开信封之后看到空空如也，就一气之下扔入了垃圾筒，导致我至今别说小P和小N，连乐高都没中过，为表示诚意，特意书写此信一封（其实是从没给你们写信，忽然想写了）……

山东 卢思城



马修：其实不管是明信片、装了信的信封、还是空信封，只要按照每辑抽奖页面所说那样贴上印花，就都会参与抽奖。不过和所有抽奖活动一样，我们的抽奖也有一定的几率和运气成分。话说回来，您怎么都是寄，就写些内容嘛，大家聊一聊，顺便结交一些天南海北的朋友，不是也挺好的。感谢你对《掌机王 SP》的祝福，小编们也祝你学业有成！

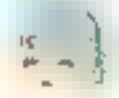
小弟最近遇到一件趣事 坐车去大学校园的路上 在公车内遇到一老童 年龄应该在50—60岁之间，手持白色PSP玩《怪物猎人P》正好小弟也带了PSP 于是我们二人在车上进行了一番大战 老童实力果然不亚于他的年龄，于是，我坐车坐过了站

近日 我以30元从同学那购入GBA一台（您没听错，是30元！）摸着体积略显笨重的GBA我真是感慨万千 完全无法与现今的SP NDS PSP甚至我的N Gage UD相比，真的不敢相信，当初风靡一时的王者GBA，已经穷途末路般地被人们“遗弃”，人们宁愿拿着同是GBA系的SP、GBM，也都不愿再碰一下GBA吧。最后，我要对GBA说一句话：“您安心地走吧，我相信，未来的GB系列会继续继承您的遗志 并将之发扬光大！”

上海 蒋灵



马修：什么？30元，即使这个时候买您也赚到了，知道吗？马修我总想买个GB弥补以前把自己的GB卖掉的遗憾 但没看到价格低于200的，还是您的运气好！另外，GBA并没有“安心地走”啊，GBA系列掌机没有被淘汰，GBA系列最便宜的“初号GBA”也当然有人玩，不管怎么说，你这GBA买得也是很值……



米格：怎么能叫道行如此深厚的人老童呢？至少也应该尊称一句猎人大伯吧！



你的本性
果然还是个大叔控……



马修：
老童……

告诉小编们个真人真事 某日 风和日丽 冬意气爽 我坐在阳台上看着55辑的《掌机王 SP》，忽然 眼前一黑，天地顷刻那暗了起来 紧接着暴风吹起——刮大风了！我听到下面貌似有人门的大呼小叫 原来大风吹跑了一个卖水果的车 我忙把书扣在阳台的边沿上，探出身子往下望 我觉得我就像置身于世俗之外的神得意地看着做孽的人类自食苦果……忽然 耳边噼里啪啦声响起，我一直视着惊得起风吹良打的《掌机王 SP》开始承受不住大风了——《掌机王 SP》竟然飞了！飞得好多好急，顷刻间便不见了踪影 《掌机王 SP》离开了我。我想我的损失和众小编有直接关系，毕竟你们出了书我才买，我买了书才能被大风刮跑，我损失的不仅是有价的88元书价，更有无价的精神损失，作为补偿，请让我中台PSP吧。

中山 梁5



米格：绕来绕去最终还是回到了主题……



雷伊：你也是，人家卖点水果不容易，你还兴灾乐祸，这也是个小小的报应吧，以后别人倒霉不帮忙也不要幸灾乐祸嘛。



马修：雷老师教训得是，有一些怜慈之心还是很好的，只不过《掌机王 SP》55辑上市后广东似乎没刮过大风啊。



小编故事之米饼惊魂夜

刚刚写完“小编寄语”，软饼干就奔过来大喊：“MGS OPS：米饼剪辑版丢失啦！”瞬间，本格就僵直掉了。缓缓走近寒冷的非编室，打开剪辑软件看着蓝屏幕的红字，心里真不是滋味。“打开项目”“素材信息”“文件地址”……一步步操作下来，看到的却是屏幕上的一片空白。米格愤愤地认识到，我们刚做好的《米饼剪辑版》录像被人误删了！饼干老大站在旁边也是一言不发。不过从他表情能看出，心里也一定心疼那辛苦几夜做出来的东西。旁边的玻璃露出那关切的目光，让米格泪水都在眼眶里不停地打转。这时，非编负责人的一个电话突然打破了这片沉寂。

“喂，米格吗？忘记告诉你了，你们的《MGS OPS》昨天我已经转压到母盘里了。”

“什么？已经压好了？”

“是啊，看你们做得那么辛苦，就怕被别人误删，专门给你们做了备份。”

“小攻（非编负责人）：我爱死你啦！快告诉我你把母盘放在了哪里，让我赶快打开来看看。”

《MGS OPS》熟悉的声音再次响起。“米饼”二字映入眼帘。潜入开始，小狗狗咬饼干，可爱的小黄鸭……最后当然还有米饼两人的收场对白。SAFE！20分钟的大起大落，这颗心终于才算定了下来。

刚才还很困来着，这么一吓，脑袋反倒清醒了。

你小子刚才还挺冷静的嘛！

米格：肾上腺素极度分泌造成的副作用……

米格：当时第一反应就是又要和你非编室里过夜，你说我能不“冷静”嘛！

我说小编们，你们怎么就不刊登我的来信呢？不要告诉我你们没收到。我怕你们来这手，我同时寄了3封，也别告诉我你们没收到，这信最起码寄出去一个月了。不过我买了信封邮票确实没有钱买信纸了，还好我聪明，从学校附近的快餐店要了几份外卖单子——别告诉我你们以为有人大老远给你们寄外卖单吧？其实我的问题很简单，自称高大的马修，和非常结实的PSP，听说的，我自己没有PSP，对战的话，结果会怎么样？是马修受伤还是PSP损坏？前提是公平竞争（PSP要和马修一样大。）

这还用说嘛，马修举起PSP往地上一摔——啪！

——马修喊

米格：PSP其实很脆弱的，一掉地上，UMD、记忆棒什么的就都飞出去了，怎么能是马修的对手？

米格：两位先别打岔，没看钟键玩家的假设条件嘛，听听马修怎么回答。

马修：信是收到了，不过我刚开始还真如你说以为谁大老远给我们寄外卖单子呢。虽然你的问题有点超乎常理，但我的思维也同样不拘泥于现实。经过我周密测算，得到的结果是谁都会有伤，本人顶多披伤挂彩，PSP也可以拿去修理换配件——真正难的是，到哪家游戏店，才能买到和我一样大的PSP的配件。



么温暖。我
在床上玩
就是手



秋饼子：哈，和我一样也喜欢躲在被卧窝里玩，其实我们这里也冷呢……晚上穿少了出去倒垃圾就被风吹得的说话都哆嗦了。

马修：从个人感觉来说，南方的冬天虽然不如北方那么寒冷，但因为没有取暖设施，因此冬天过起来也挺难受的。不过懒在床上玩游戏的感觉实在是太好了。回想起来，在北方的冬天体会一下躲在暖烘烘的被窝里打掌机的感觉，那真叫惬意哦！

14. 由《掌机王》4名版主推荐的下列几本《掌机王》可供团购：《掌机王》第1、3、14、15、17、20、23、24、25、27、31辑，以上每辑定价为12元，《掌机王》第14、41、53辑，每辑定价为8元，《口袋妖怪+任天堂》定价28元。以上团购全部免费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编 730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

大家也可登陆 levelup 书刊区进行网上邮购, 网址: <http://www.levelup.cn/book/>

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

论坛: 登陆 levelup 论坛 (<http://bbs.levelup.cn/bbs>), 在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置
 “《掌机王 SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

[illegible][illegible]

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn

坛友互动专栏

上次提到的Levelup论坛常板板族的神秘身份，想必大家都已经知道它的真面目了吧！这里米格也恭贺一下，首先恭喜APEX汉化组正式发布汉化作品，另外也希望APEX能够依托Levelup平台早日壮大，为国内的汉化事业添砖加瓦。而“半路帮”则因为“结果一时统一”、“口碑有待提高”、“设备有待提高”、“国家才受理并案”等原因有三颗星，正好低于店家保证的更换标准。恰巧于此时正好也碰到了下面这位德主买机的经历，拿来与大家分享一下。

完美无暇的NDSL

——想说爱你不容易！

楼主：灿烂果酱



2个月前买的美版小白NDSL，当时由于时间仓促，没有仔细检查屏幕质量，导致以后玩游戏时候发现下屏幕有一个亮点，而且还在正上方，那时自己也没太在意，心里想着反正大家的主机多少也有亮点，我仅仅一个点已经应该算好了吧。前段时间在论坛潜水得知NDSL还有转轴破裂的问题，于是仔细检查了自己的主机，发现转轴也很松，虽然知道不会很轻易的掉落，但心里已经开始不爽了，于是心中开始有了点怨念。但至此为止还不是很深，元旦那天我兄弟要入手NDSL，跑了几家店都只有神游机，本人一向对IDSL的印象一般，不过也只有买IDSL了，开始挑机，第一台，下屏幕正中有一个亮点，而且上下屏幕有很大的色差；接着看第二台，开机进入闹钟界面，仔细用我的肉眼观察了很久，没点，色差也比较正常，下屏自然是比上屏有稍微一点点暗，2块屏幕完美，音量开关也比较紧，没有像美版机音量开关松动情况，上下屏幕密合处也很不错，几乎没缝隙。我开始感叹这才是传说中的完美机啊！于是就买了这台，我们回到家，把我的美版机拿出来比较了下，发现我的太逊色了，心里很不爽，为什么我的爱机就如此差啊！怨念就这样开始越来越深，那一晚我几乎没入睡！亮点，可恶的亮点，你就这样折磨我这样一个任天堂的忠实FANS？我好不服，想换机，即使BOSS要让我加很多钱，主机也一定要换！为的是用金钱来解决我深深的怨念，不然自己真要郁闷死掉了！

第二天，立刻跑到一家店里，把情况说给BOSS听（我那美版机不是在这家店买的），并把主机和齐全的包装给BOSS看。BOSS说我这机一点也不像用了2个月，完全可以给他当新机出售，就是有一亮点，他说反正也没多少人内行能看得出来，但是不管再怎么新，也都是日机，换全新机总要贴钱，BOSS决定让我出150元换台全新包装齐全的主机，美版机和神游机随我挑选，我怎么可能再选前者，真的很怕很怕了，还是选神游吧。一共有6台神游机给我挑，第一台，我用我自己的TF卡（里面有我自己做的各种纯色验机图片）插在朋友的M3L上，用BOSS的引导卡来测试主机屏幕的质量，看了很久很久，结论是完美，音量开关也很好，转轴部位不错，也几乎没缝隙，连触控笔插槽也比较紧，感觉这台主机比昨天我朋友买的更完

美一些。我还要求BOSS给我看下电池是否原装，是1000毫安应该就没有问题了吧，还有其他几台，我也看了下，都很不理想，普遍存在色差问题 and 亮点，而且也发现了从未出现的问题，就是十字键严重偏向一端，并且调整不能，大家也要主要占路，就这样选定了主机，花了150元，我的怨念终于消失，心里还是比较开心的，毕竟终于得到完美机了。

我写这篇文章的目的是告诫欲入手小N的朋友买机时一定要耐心+细心，用纯色图片测试屏幕的质量，还有其他重要部位也一定要细看，买主机最好带上“火眼金睛”的精明人士以帮助选机。

同时我从这件事也得出一个结论，神游机和美版机并没有像某某人说的那样如此好或者如此不好，即使哪个版本的主机都有好坏，很大程度上运气占有很重要的成分，但只要你仔细检查每一台，将会有很大可能买到比较完美的主机，大家花一千多元买台主机不容易，尤其是学生朋友们，更要好好爱护自己心爱的N。

第2楼：shingettarobo

前些日子陪朋友选小P，花了两个多小时从5台选一台，经过各种测试均无异常，结果回去后朋友告知屏幕有一坏点，我当场石化……看来无论是买小P还是小N，想要买到完美的还是要靠运气，但我内心还是对朋友的不幸感到内疚和遗憾。

第4楼：trky1229

我朋友买PSP换了2台的，第一台4个亮点，老板也没话说了，连一张Z版《三国无双》，一共3400后来借给MM，把电池的盖子弄断了，2个月后，被他1700卖掉了……无语！

<http://bbs.levelup.cn/bbs/display.asp?boardID=33&ID=373654&page=1>

真猪笼无双！

年底各大网站、杂志等媒体都在评“十佳”、“最佳”，不过Levelup就比较另类，“猪笼城寨”一位眼光独到的版主开出“真猪笼无双”一贴，将论坛的“经典大作”统统收录其中，喜欢乱侃的玩家走过路过可不能错过啊！

<http://bbs.levelup.cn/bbs/display.asp?boardID=28&ID=127258&page=1>



掌上影像

春节前的好片还真不少。可怜我们的《掌机王SP》节前时间也是越来越紧，再加上《PSP专辑2》锐意策划中，要来的片子只剩任天头一册。无奈只好暂时静下来欣赏。跟卖书桌上卖有的盘价越来越高。只好感叹又快些赶稿啦！话说前情不能忘吧有碟吗。不过大家可能错过了下面的两部新片啊。

墨攻



士中 卷 曰 韩国地之作
投资金额高达1000万美金的电
影《墨攻》是根据高秀炫所写的
同名漫画改编而成。导演尹鸿曰
本片设定每画面一帧导演皆之需
花上十年时间构思并终于拍片搬
上了银幕。片中汇集了广州中央
军事专业大学投入拍摄，并邀请
徐佳东等可男主演，再加上不少
特技，第...等，...等，...等。



《孝經》是孔子對弟子曾子講的話，主要內容是關於孝道的。全書共分二十章，主要論述了孝與治國平天下的關係。全書以孝為本，強調孝是德行的根本，是治國平天下的基礎。全書分為三篇：開端、本義、終結。全書以孝為本，強調孝是德行的根本，是治國平天下的基礎。全書分為三篇：開端、本義、終結。

片名: 圈攻 [Battle of Wits]
导演: 张之亮
主演: 刘德华, 梁家辉(韩), 王喜, 范冰冰, 徐静蕾(韩)
类型: 战争 / 动作 / 古装
对应机种: PSP/NDS
影片格式: PMP-AVC / MPG-2.0
影片大小: 471MB / 493MB
下载地址: <http://pocket.leveku.cn/MediaShow.php?mid=41>
<http://pocket.leveku.cn/MediaShow.php?mid=41>

云水飛

这部电影的主旨之作拍摄，摄片“戚”福建。这为“飞”人上机，拍的
摄的工作，讲述了“飞”超海战（已经），年代感等下空外不命地至：感情。
情。在《》第“秦汉秀”世界空多时折降，再加上“世西春少堡”和“随
坤”“李永水”兼名饰过景的演技，使本片成为：底占装武技大广争增基何大
战中国一绝青春的歌九。是也。以也是上集集选择过档年推行这部爱情片
的信心所在。

以战争爱情为主题的《八水寇》，包揽了300万，成为土星系中制作力量最大的一部爱情题材的影片了。《八水寇》这个题目的名字，由于出自王碧儿和游松水两人碧儿和水的爱情，陈雄策划的男主角游松水从一名



家如我生长世为朝鲜王族上的
臣民，然，援藏工作，余亦，妍
慕的上进，望自不拿，计西青
一学人，要亦于陈善的于王
族是，一，王和同，道或女
的新女性开家，一，商界
不，性格的，她竟出一首年
中作入眼雪表外的情情楚歌



片名：整水酒
导演：伊力
主演：陈坤、徐若瑄、李冰冰
类型：动作、爱情
对应机种：XBOX
影片格式：DVD-R
影片大小：462M
下载地址：[http://www.gamov.com](#)

[illegible]

官方模拟战就被破解了！咱们这次就围绕
着这个话题来展开讨论吧！

十二月，贝多芬
这是个跨时代的破
解 从此 PSP 肩负 PSP 旗

aaakkkooo

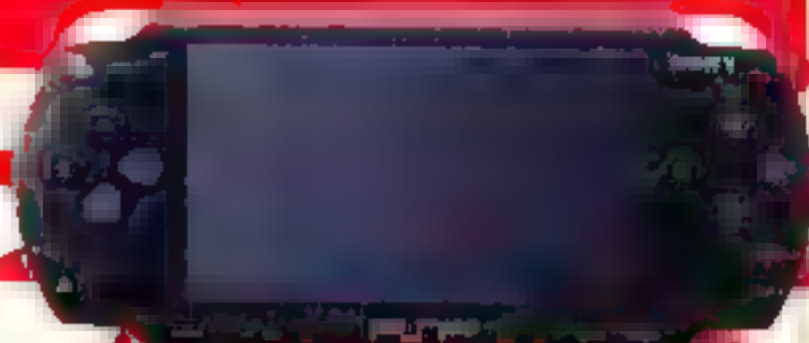
店租平 裝修美 設備齊 服務好

大奖 PSP 《掌机王SP》第55辑大奖揭晓 名花有主! 52名中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得联系 致电时请核对内容并留电,联系电话 0931-4867606

一等奖1名 PSP

泸西县 段浩然



二等奖1名 NDS Lite

洪江市 黄泽辉



三等奖50名 高乐高营养饮品

上海市	鲍成宇	大连市	刘洪臣		
海口市	陈晓盟	海门市	石磊君		
昆山市	陈一多	北京市	石岩		
上海市	成扬	邳州市	宋人降		
宁波市	冯斌	上海市	宋子飞		江阴市 张波
天津市	焦政	广州市	唐琦		鞍山市 张继羽
南宁市	郭亮	深圳市	田梦		上海市 张俊
德阳市	何云青	合肥市	江旭		哈尔滨市 张萌
北京市	侯冬	徐州市	王仕明		南通市 张铭
福安市	黄凌帆	深圳市	王旭明		北京市 张鹏
北京市	金马	厦门市	吴晋		北京市 张萨恩
北京市	李依文	仪征市	吴玉光		昆山市 章力
江门市	李智和	广州市	肖雪君		成都市 钟承恩
广州市	梁俊伟	柳州市	谢雨肖		海口市 周柏屹
佛山市	梁永祥	绍兴市	许斌		海盐市 周奇
揭阳市	林光乐	汕头市	杨朝涵		珠海市 朱剑波
呼和浩特市	林珍旺	贵阳市	杨阳		上海市 朱莉
启东市	刘冰洋	武汉市	余祖强		合肥市 朱夏文

注: 为保护中奖者隐私, 中奖者名单仅列出姓名及所在市, 读者如有不明和疑问, 请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

交流空间

欢迎各位玩家踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至 pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。



姓名：任小凡
性别：女

年龄：37

拥有掌机：GBM

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》以及一切大众游戏

地址：河北省石家庄市师大附中

邮编：050011 电话：0311 - 88887795

想说的话：我就是梦想拥有PSP、NDSL。

姓名：郭亦薇 昵称：Kay-LY
性别：女 年龄：15

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《MGS》、《MHP》、《三国志》、《最终幻想》、《GTA》

地址：重庆市沙坪坝区第八中学初2007级7班

邮编：400030 QQ：554999510

想说的话：初三了，玩游戏的时间少了，但还是挺爱《MHP》和《MGS》啊！

姓名：高小川 昵称：Beneve
性别：女 年龄：16

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：只要是RPG我都爱，最爱《FF》系列，经典啊！

地址：湖南师大附中广高0608班

邮编：410006

Email: laohuaisha2002@163.com

MSN: laohuaisha2002@163.com

QQ: 66268119

想说的话：我是一名高二学生，玩的时间少，而且没有PSP、Xbox、PS，很不爽，只能买书来看，想交几个志同道合的朋友。

姓名：陈予婷 昵称：宝井小龙
性别：女 年龄：19

拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《王国之心》、《GTA》

电话：13962107031 QQ: 670466373

想说的话：ACT苦手，想玩总玩不好，身边也没人和我联机。我是苏州人，希望和本地同好多多交流。

姓名：陈少炜
性别：男 年龄：15

拥有掌机：GBA、小神游SP、NDSL

喜欢的游戏：《黄金太阳》、《牧场物语》、《口袋妖怪》、《光明之魂》、《塞尔达传说 神奇的小人帽》、《圣剑》

地址：广州市工业大道北梅园西路16号603室

邮编：510250 电话：020 - 84314321

想说的话：志同道合的玩友们，我的邮箱永远为你们打开。

姓名：譚望 昵称：翼AIR
性别：男 年龄：17

拥有掌机：GBP、GBA、GBA SP、NDS

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《机战》、《黄金太阳》

地址：四川省内江市东兴区内江六中高08级6班

邮编：641000

Email: njlxtttt@126.com QQ: 469307202

想说的话：大家和我联系啊！来信必复，女士优先。

姓名：达兴 昵称：阿福B
性别：男 年龄：18

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》

地址：广东省深圳市华侨城中学高三（6）

邮编：518053 Email: tarsin@21cn.com

想说的话：我买掌机全为《口袋》！《口袋》你与我同在！

姓名：林声麟 昵称：掌机一族
性别：男 年龄：18

拥有掌机：小神游SP、NDSL

喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》《传说》系列

地址：广东省龙川县龙川一中高二（23）班

邮编：517300 QQ: 724871412

想说的话：喜欢掌机的，请加我好友！

姓名：吴楠 昵称：江户川
性别：男 年龄：20

拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS

喜欢的游戏:《马里奥》、《口袋妖怪》

地址:天津市红桥区红旗路龙禧园56号楼4门201

邮编:300122

电话:13820954990 QQ:516375306

想说的话:我是个超级《口袋》饭,有关于《口袋》的群的群主希望可以加我一下。有同城玩《口袋妖怪 钻石·珍珠》的联系我,咱们联机啊!

姓名:马万里 昵称:Carter

性别:男 年龄:19

拥有掌机:GBA SP

喜欢的游戏:《口袋妖怪》、《牧场物语》、《黄金太阳》

地址:南京市江苏警官学院龙潭校区309信箱

邮编:210034

电话:13809026685 QQ:261315288

想说的话:永远支持《掌机王SP》!与我有共同爱好的话,欢迎来信或短信,谢谢!

姓名:张全

性别:男 年龄:19

拥有掌机:GB、GBC、NDS

喜欢的游戏:《恶魔城》、《塞尔达传说》、《火影忍者》、《拳皇》

地址:浙江省温州市泰顺县第一中学高三(3)

邮编:325500

电话:13858815896、13396779109

想说的话:每次都是看着别人玩PSP,好想自己也能拥有啊!

姓名:林德科

性别:男 年龄:19

拥有掌机:GBA

喜欢的游戏:《机战》、《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》、《牧场物语》

地址:广西北海市西塘镇政府B栋二单元301房

邮编:536000

想说的话:希望玩《机战》的玩家,多写信给我。

姓名:宣浩

昵称:晨浩的方向

性别:男 年龄:22

拥有掌机:GB、GBA、PSP

喜欢的游戏:《机战》、《GTA》、《RR》

地址:广西桂林空军学院402队

邮编:541003

QQ:40896131

想说的话:希望《掌机王SP》越办越好,希望交朋友,一起分享游戏的乐趣。

姓名:陈江明

性别:男 年龄:17

拥有掌机:GBA

喜欢的游戏:多了

地址:江苏省大港中学高二(5)班

邮编:212000

QQ:176169402

想说的话:愿天下朋友顺心如意。



可欣(秘书)
王书(秘书)
何鑫(女) (群主)



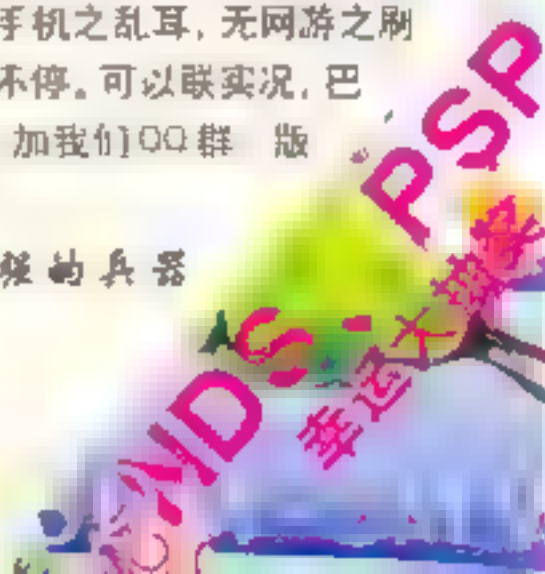
群的介绍:自盘古开天以来,交流与沟通成为了人类社会的主要联系方式。“回归原点”是任天堂制作游戏的宗旨。而本群也秉承追求联动性,为大家带来快乐为最终目的。提倡交流是一切游戏的初衷,

为成都各地的玩家提供一个良好的交流平台为原则。广交各界玩友,取其他论坛之精华,去自身不足之糟粕,愿为广大的玩家排忧解难。搭建沟通的桥梁!

群的活动:本群创建不足一月,(2006年12月12日建群)组织过大小4次PSP主机鉴定会,帮助群内朋友了解自身机型及现阶段状况,普及软硬件问题的简单处理,同时组织群内有经验的购机玩家帮助新手挑选主机。虽然创群不久,但也已经组织了二次聚会,群内反映强烈。最近一次聚会将会在青城山举行。一边远足,同时享受多人联机的快乐。聚会当日之盛况只有片语难以形容,特《陋室铭》改一首,以概其况

“山不在高,尽兴则行;人不在多,团结则赢,本是聚会,交流感情。无手机之乱耳,无网游之刷屏。雄龙已断尾,荣誉打不停。可以联实况,巴西二比零。您若想参与 加我们QQ群 版主白:“欢迎,欢迎!”

宣传口号 “最强的兵器是朋友!”



问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题,都可发邮件到PGKING@263.net前来询问,我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出



现在PSP什么版本最好呀!我一直用的是1.5版,因为可以玩ISO,但听说其他高版本的也可以通过模拟器玩ISO,我也不知道该不该把PSP升级?

成都 XYZ

XYZ读者,其实你只要仔细关注我们“玩转PSP”板块下的内容,就能轻松解决这些问题啦。现在可以运行ISO的官方版本有1.5和2.71,因为这两个版本都可以使用DevHook这款固件模拟软件,通过它来模拟高版本固件,并将ISO虚拟成JMD光盘通过Z版引导运行。而1.5版本的PSP又可以升级成各种自制固件版本PSP,目前最为流行且最新的就是3.03 OE-A2版本,它支持游戏中对PSP的CPU超频、支持直接免Z版引导运行游戏ISO、支持运行1.5版本自制固件,更重要的是它还破解了PS模拟器,并支持压缩游戏,功能非常强悍,强烈建议大家升级此版本。关于此版本的详细信息和实用说明,本辑《掌机王SP》相关栏目有详细报道哦!

3.02 OE-A自制固件下是不是可以为PS模拟器安装作弊器呢?应该如何操作?希望小伙伴们帮忙解答!

上海 歇斯底里

其实所谓3.02 OE-A版(包括最新的3.03 OE-A2版)PS模拟器作弊器就是我们平时所说的PSF修改器插件,最为常用且最为好用的一款当然就是国人自制的CheatMaster了。经过米格验证,最新版本0.6c英文版是可以应用于PS模拟器的(中文版内存占用量太大,不建议使用)。首先将模拟器的CheatMaster.prx文件以及font.dat字体文件放入记忆棒根目录下的seplugins文件夹,并创建pops.txt文本,打开后写入ms0:

seplugins CheatMaster.prx
一行,之后在PSP开启时按R键,在修复菜单的Plugins一项中将CheatMaster激活(enabled),退出后返回

系统界面,运行模拟器时就可以通过“音量”和“音量+”两个按键同时按下激活修改器了。这里提醒大家,在进入一开始的PS LOGO画面是无法激活修改器的,一般在到了游戏画面开启时才能激活,因此大家不要一进入发现快捷键切换不出菜单就以为修改器无法加载哦

为什么我在用新买的EZ5玩NDS游戏时很多游戏都无法启动?可根据网上的说法这些游戏都是可以运行的,究竟是哪里的问题呢?

柳州 付星单

新一代采用S-t1接口,内存、外存读卡的速度都很考验microSD卡速度的,许多兼容性问题往往都出在卡速设置上。如果你的microSD卡是低速卡,那么建议你将速度设置低一些再试,方法是首先打开NDS进入EZ5系统界面,然后同时按下L+R键,在弹出的设置菜单中“MicroSD卡速度”一项设置低一些(具体数值要根据microSD卡来定,日本产的Kingston卡速度就不错),否则就会出现由于读卡速度跟不上而导致死机、白屏的现象。

《圣女贞德》中有一场自由战斗的胜利条件是要把两条龙引到【】内将它们关起来的。不过貌似那两条龙没那么听话,我每次都成功不了

江西 陈箭

这一关其实不难,要弄的是我方引诱那两条龙的方法。由于两条龙不能关到对方的门中,所以注意我方成员不要站到两条龙的中间,以防将它们吸引过来后相互错位。慢慢将它们引入门中后,启动门内的开关就可以将它们关起来,注意如果龙的身体还有部分在门外的话,门是关不了的。

最近玩《潜龙谍影》,请问如何才能达成FOXHOUND称号,有什么具体条件没?还有就是怎么样才能很快抓到S级的医生和科学家呢?我到处抓人貌似效率不是太高

上海 Snakebb

想到达成FOXHOUND称号,就多以EX难度下进行游戏,0杀、0警报、0记录,游戏时间控制在2小时左右,同时通关过程中需要俘虏的敌人数量要达到100,这里有个简单的方法就是依靠输密码来获得足够人数,然后解雇,接着再输入密码,如此循环后就能以比较快的速度达到100人。至于抓S级的人的问题,要么老老实实地去一个个抓回来,抓医生去HOSPITAL,抓科学家去PLANT。抓人其实要靠运气的,实在运气尚的话也可以通关AP收入,当然还可以通过网络对战中的RC(青蛙战)模式来赢取别人的人物。



NDS上的《勇者斗恶龙 怪兽统治者》中怪兽等级上限是多少?怪兽寄存处可以存放多少只怪兽?怎样控制出生怪兽性别?

北京 王浩

1.野生怪兽等级达到50级,配合到+10以上可以达到上限99级。2.怪兽寄存处可以存最多100个。3.需要父母系双方其中一方装备“8のつえ”(F岛帐篷老人委托任务的奖品)或“9のつえ”(斗技场奖品)。

《地牢围攻》中的跟班死了以后要怎样才能让他复活呢?还有就是怎么更换自己的跟班?我有两个。还有就是游戏中是不是有个背包无限负重的秘技?

上海 张春亮

1.在跟班牺牲的地方去H商店Arken或者回城内卖药的地方选择Revive Follower选项就可以花钱复活跟班。2.想要更换选择跟班的话要先按下SELECT,进入View followers菜单后按×键选中就能看见指令。3.无限负重的秘技倒没听说过,不过可以通过驴子来增加背包格数,在第二章的refuge hall中,找到驴子与之对话就会自动加入。

最近在玩PSP上的PS游戏《恶魔城 月下》,

不知道小编们有没有人在玩这个游戏,我打到逆城地下水脉时有个地方我始终是探不全,高跳后变狼也无法探全,真实郁闷啊。

杭州 恶魔猎手

《月下》确实有一些地方必须要以高跳+变狼的方法来探索全,不过有几个地方光变狼恐怕还不行。应该在跳到最高点时马上变身成狼,变为狼时身体会轻微地往上浮一下,这时左右摇晃身体就可以解决问题了。如果还是不行那就换个位置再试试吧,反正用这个方法绝对是没问题的。

GBA版的《牧场物语 矿石镇的伙伴》中如何才能能在矿洞中挖到地下几百层?看别人总是很轻易就到达了,我的体力怎么总也不够下到那么多层?还有一个问题是怎么结婚?

西安 轩冯

如果在矿洞中挖到100层,最好的方法就是SL大法,每下一层千万记得存档,在挖出通往下一层的阶梯后,记下它的位置,然后读档,这时就可以使用最短、最省体力的路线到达该处进入下一层,如此重复即可。结婚的基本条件是和MM的好感度达到大红心和购入双人床,之后便可以去商店购买青羽毛向MM求婚了。

遗留问题?

《魔界战记》中的魔人系职业要多少级才能开启?道具界的最高极限等级是多少?

上海 LULU

《世界传说》中是不是装备的レベル获得率越高就越能打到绿色装备呢?如果全身加起来有100%,是不是每次都能打到绿装?另外想问下职业装备的任务每件只能打一次吗?

北京 ZPPIN

《炼狱》里面如何才能让敌人身上的装备都掉下来,有什么要求吗?我打怪得到装备后为什么无法立即更换上,要怎样才能装备?还有就是请小编们推荐几个能打到高级装备的地点

南京 高彼

小编寄语



◆流浪

雷多次说“我们去流浪吧”
我说“好 去哪”雷“见有个”
我“不去”于是流浪搁
浅

小小地说“我们去流浪吧”
我说“好 去哪”小小“哪都
行 最好去 打开个家集 我
没钱”于是流浪搁浅
至今流浪成 流浪成

紫枫

◆吊着的时光

很少
以“去世
界”为个
经历 因此
大有 因此
铁里吊着
的时钟。没
来由地一
丝顿悟 更
拍 了 上
来 可惜 当时一起去的几个朋友，现在
都已经不在这个城市。人来人往，仿若地铁
这时钟，永远吊在这，但一刻不停歇，直到
生命线上



◆元旦和朋友去广
州，准备搭晚班火车回家
州的时候却发现当日的人
车票已经全部售罄。经人建
议我们在车站内找了一
家旅店，虽然房间
的条件十分之恶劣，但
为了不再继续耽误第
二天早上的火车只能勉强住



雷伊

下 晚上十二点多的时候去车站外买了一
夜宵准备回旅店 不料发现我们房间所在楼
层的门已经被反锁 在门外叫了半天没人搭
理 最后打了门卡上的旅店咨询电话，等
了半天终于有个面目可憎的服务员出来开
门，顺便冲我们发了一顿脾气“大半夜的搞
什么了”我彻底无语了 花钱（而且还不
便宜）不但没有享受到良好的住宿环境，反
而经历了一场“夜半惊魂”真是得不偿失
在此提醒各位读者，千万别去相信什么车
站附近的旅店，否则就难不准备会遇到与
伊类似的遭遇

★元旦晚会玩《真心话大冒险》
的网络对战 可最让人郁闷的
以来却一直找不到服务器 是人是鬼都不知道
的那次小地真真坏 光留着我一个人
想 说那地真真坏 别以为小地
会公平打麻将 别以为小地
会公平 一点也不好治



★天气太冷 穿得再多
记录：当时右手已经冻得
麻木了 还是取在暖手宝上取暖 幸亏
当时世界还能与电脑联网

次信手

★临近年底 经常收到朋友们的新年问
候，身在异地才能体会到家乡的好，这样的道
理在以前是不可能体会到的

昨天套上了马甲跑到群里和读者们聊天，发现来饼和合学夫人“还是真高
的，所以本次特奉上新作“《MGS-IP》来饼哥辣版” 希望读者喜欢！

T T 一个人偷偷在家看《人生遥控器》，一不小心潸然泪下。这时恰逢饼干
来访 只好忍着说自己的眼睛戴隐形眼镜不太舒服，于是在饼干的陪同下
配了一副新眼镜

O O最近总是和饼干呆在一起，二人一起逛超市 只买些洗衣粉 刷子 牙
膏 泡面之类的生活用品，推着小车时遭到旁边一对男女的白眼 -



米格



◆《DQMJ》顺调进行中，怪物已经合成了一大半了。说起来这次虽然因为全3D化而使场景变得秀丽真实，但这流程也太短了……

◆《口袋妖怪》的最新剧场版《苍海的王子》素质依旧不错。这次的海底风景做得很漂亮。故事虽然简单，但有些地方还是很值得深省的。比如在前往海底神殿时老伯说的话，“年轻也包括了不断尝试冒险的心。不要害怕，年轻人，在自己后悔前，想去就去吧。”的确，当年轻有想法时如果不趁此机会大干一场，过后当这份锐气被磨平后就可就无法行动了哦

◆由于要制作《PSP 专辑》，下辑《掌机王SP》可能要隔上较长一段时间才能与大家见面了。不过这里要透露一个消息给大家。作为春节前的最后一辑《掌机王SP》，下辑会有令你们意外的神秘礼品赠送哦，请大家期待吧



◆进入2007年没几天，就因为误吃南瓜饼过敏了（本人对南瓜过敏），先是起疹子痒得要死，接着体质极度衰弱，胸闷，心跳无力，感冒……在半死不活中抽回度日，结果过敏状态下脆弱的肺发起了抗议。现在虽然过敏反应已过，身体恢复了正常，但咳嗽仍在继续。如果说好处，就是终于把烟停了



☆借着玩《电击文库》的东风看了《大神》的动画，腹罗的女主角一度闹来闹去吊炸天，可是让人觉得折腾过头了，尤其是许多集开头那故意设计得暧昧异常的台词，如果换成八卦是主角的话会更合口味一点，但这样就不是《大神》了

听说只是干路出家的女神饭，现在却沉迷于干了一个月的苦行，终于收到Atlus社的在线游戏《女神转生IMAGINE》B测试的当选认证邮件。呃，开可乐都从来没有中过奖的我，这次算第一次中奖么？



◆最近在几部片子里频频看到了掌机的身影，比如《父子》中几个小孩一起玩PSP，《伤城》中的舒淇玩着NDSL。还有最搞笑的是《空中巴士》中一个玩PSP的胖子利用游戏知识拯救了整架客机……也许正是因为PSP和NDS在世界范围开始越来越快地成为一股热潮，它们才会越来越多地作为流行元素出现在影视作品中。不过这里又想起去年央视某电视剧中，某女记者频频拿PSP作为采访机的镜头，现在想起来仍然想骂人，这真的是把全国人民当傻子糊弄



◆《PSP 专辑》第二辑即将推出，想必广大P友已经期待很久了。目前专辑正在锐意制作中，我们一定会给大家带来最充实的内容，敬请期待

本打算趁着新的一年到来，做一个全新的变化。结果却发现连“整整一个星期的时间自己还是毫无改变，完全不知从何下手，没有详细的计划方案果然是行不通的啊！

◎到了新年才收到朋友送的圣诞礼物——两只可爱的毛绒布熊，小小的眉眼和胖胖的脸尖在是很可爱。现在它们已经合为玩偶每天轮着揉捏的对象了。对于每天只能在打工+快餐馆挑着晚餐的生活已经习以为常了。这些种类和味道都一样的快餐已经让人厌倦到顶了！但实际想想看自己现在的生活就和这些快餐一样单一不变，就算到了休息日也只想在家中窝头大睡。生活已变成了上班、吃饭、睡觉三点一线了

◎痛苦不是逃避可以解决的，也许时间会抚平创伤，但却不能治愈它





在前两辑的“天下聚会”栏目中，我们为大家报道了上海NDS、PSP聚会的前线消息，看了中国前沿城市上海的两次聚会，其他省域的玩家们也一定都心动不已了吧！下面我们就再来报道两则内地的聚会消息。我们“天下聚会”栏目的宗旨就是在全国各地都掀起一股聚会风潮，也许今天所报道的聚会就发生在你身边哦！

辞旧迎新贺新年

福建联盟喜聚会

——记NDS玩家福州聚会

文 雨中行

聚会主题：福州NDS玩家聚会

集合地点：福州南街

举办地点：福州鼓东路牛太郎烧烤及茶艺居

时间：2007年1月1日10:00至12:00

每人花费：50元

主办人：雨中行 聚会群号 21824362

大家都很高兴得讨论着即将到来的聚会。最后，大家的问题都集中到一个上……

印象中，福州如此多人聚的NDS聚会还是首次。上次，我参加的一个NDS聚会，论坛福州玩家聚会，人数才7、8人，而这一次，参加的人数达到了30人以上。在这之前聚会的玩家中，大多都是第一次参加这样的聚会，对“NDS聚会”这种以前只能在杂志或论坛上看到的活动，充满了好奇和新鲜。而本次凭借《掌机王》“NDS聚会”的号召，让很多读者读者慕名而来，加入聚会群热情地讨论着。12月1日晚上，大多数玩家和学校公司都已经放假，报名参加聚会的玩家开始在群里兴奋地幻想着即将到来的聚会。他们开始猜想这次聚会的人数会有多少，会不会超过北京、上海等地的聚会，一路打听聚会找不到集体该怎么办，怎样太多的语言联想自己

去了聚会。结果越是想，就越觉得胆小。两天的等待，突然，一位玩家发了一个严肃的帖子，起了大家的警惕，导致大家的讨论都集中在：这次聚会到底会不会举行。

我再一次发现，等人，特别是等一群人，是件很痛苦的事……

在12月1日，这一天终于到来。天气不错，没有雨，也没有大风。聚会地点定在下午2点，我就早早地一起赶到聚会地点。首先，我原以为已经会有很多玩家在排队等候了，谁知，他们一个个都很有耐心。第一个到的是迷路的玩家，他和我一样想：怎么这么多人没有到啊？过了一会儿，我们终于开始，早天人的第一餐，参加聚会的玩家在排队上车。我说：如果我们今天可以请到，先在大路上放《赛车》。在我们到的时候是中午，我们大家说：这样吧，我们先去吃点东西。大家先去看一下，谁不知道路，人也特别多，在排队等候的时候，我的手机开始震动起来，几乎都是因为找不到人，所以我们的集体地点的玩家，不知道有多少玩家正在为我不至于一米的路程给我打电话。只有少数玩家短信问我：“为什么我还没有到？”“是不是有人”，也有一些玩家由于没有收到我发出的集合地点的通知，而找错了地方。经过1



▲福建玩家联盟2007年1月1日福州NDS玩家聚会集体照

点的时候,部分先到的玩家已经等不及了,开始拿出NDS就在大街联起了《马车》,吸引了不少路人的目光。10点30分,随着最后三个报名参加聚会的玩家到来,所有人员到位,我们浩浩荡荡地杀向了牛太郎。

早知这样,我只要通知大家带一款游戏来就好……

到牛太郎的时候,已经临近11点,大家顾不上饥肠辘辘的肚子以及一家美味的诱惑,第一件事就是打开NDS联机!我们这次来了25个人,大大超过了之前的估算,原先订的位置完全不够,老板又仓促给我们加了一张桌子,25个人分一批坐下,正好占领了牛太郎的偏安一隅。大家刚刚坐到位置上,就有人迫不及待地吼起:“《14》《15》,有没有人联《马车》!我这里有个高手。”另一方面,《银河战士》的FANS也不甘示弱地开始了拉人行动,以不亚于《马车》的声量在店里传开。同时,我也听到了一小撮学生的窃语:“来个联《死神》的嘛……”最后,终于形成了一分天下的局面:以《马车》为主场的第一家,第二家的《银河战士》战队,以及第三家的《死神》《口袋妖怪》等大众游戏FANS。但很快,《马车》的魅力还是吸引了大多数的玩家,最高峰时,开了一个4人同屏也无法满足大家的需求。大家都像我地投入到了《14》的游戏中,即使没能连上的玩家也在一旁静静地看别人的冒险,一起分享着快乐。11时,“马”声四起,有的玩家他人起云涌“夹”一场;有的兴奋地高呼“第一名是我的”,有的则嘟囔着“妈妈咪啊,我又掉下去了”。当然更火的还是《马车》中陷害人的奸笑以及被危害的欲哭无泪。“第一名是谁?第一名是谁?”这是游戏过程中所听到最多的话,一有人问出这个问题,就表示他一定是吃到了蓝绿壳——正者知



▲大家都顾不上吃了,低头联机先。



▲联不上《马车》,那我先玩会PSP吧!

“谁扔的香蕉皮?我的道具是谁偷的?不要挤我……”这样的话更是不绝于耳。在《马车》繁荣的同时,在不显眼的角落,还是有人坚持连着《死神》,完全无视《14》此起彼伏的呼喊声,犹如身处另一个世界。而在这上,还有玩家拿出了PSP低头默玩。在这个NDS玩家聚会上,共有一台PSP参与,向自带来PSP的玩家看到同类,兴奋地问:“带了什么游戏?”然而当得知只是自己的老游戏时,自然显得有些沮丧,后悔道:“早知就一起带个《怪物猎人》来嘛!再不行,买个模拟器来玩《KOF97》也好啊。”下午两点,在大部分玩家的强烈要求下,我们离开了牛太郎,但聚会还在进行,转移到了附近的星巴克,继续我们的联机。在这里,《马车》依然独占鳌头,还是玩得最多的游戏。而这时,其他游戏也有了崛起的势头,《死神》、《俄罗斯方块》、《JUMP乱斗2》、《口袋妖怪》等游戏的联机人数也开始增加。曾经一度,《JUMP乱斗2》的联机人数超过《马车》,成为联机人数最多的游戏。我们一直联机到下午5点,在大家弹尽粮绝(NDS没电了),时间已晚的情况下,恋恋不舍地结束了这次的聚会。

不得不说的是,亲眼目睹了最感动的事……

参加这次聚会的玩家,有艺术学校的老师、也有游戏媒体的编辑、还有经营游戏生意的商人。当然,更多的还是在校的学生。在这一次聚会中,最让我们意外的是参加我们聚会的还有一对父子玩家——年仅12岁的越前リョーマ以及他的父亲。父亲是专程陪越前リョーマ来参加我们聚会的,这让我们很感动。我想,如果是80年代初期出生的玩家,一定会对这事有所感触。在聚会中,父亲并不见外,与我们点头示意以及很高兴地回答了我们提出的问题,并在最后替我们照了张集体照。不少玩家流露出了羡慕的眼神,不时地



▲比赛前的各种现场活动让每个人都忙得都不可开交了

儿不压于着实况转播的感觉。一直被看好夺冠的叶开(玩家网名)在预热赛和初赛都踢得相当出色,但在决赛中状态不佳,结果1:2拱手将冠军让给了玩友真嗣。

接下来是《PSA 足球 06》了,对决最后两轮玩家的对决也是相当精彩,看到各位现实中的篮球迷们为了个比赛而当天特地穿上球衣,摆开水,比赛最终获胜者为群主的水仙(网名),几个人实力的较量是在那场比赛中,这些看台们也为了比赛而忙碌。

整场比赛最令人惊讶的是叶开居然《马力赛车》了,这也是我们这次聚会的一大焦点。我们还特别做了更严格的“赛制”,因为这款游戏比较大众化,所以参加聚会的玩友都一起加入了进来。我们采用了抽签制,大家先抽取自己的号码,然后,再开始进行比赛,获胜的玩家上场比赛下一轮的淘汰赛,失利的玩家则成为“失败者”,晋级下一轮比赛。最后通过四轮,出了三名。

《RR2》的比赛开始,聚会的气氛再次

到了高潮。大家都拿出平生最好的状态参加比赛,每辆赛车都开得很快,只要你稍有疏忽立刻就降到最后一名。每辆赛车的时速都超过了400km/h,漂移声、油门声弥漫在整个赛场中。暂时没有赛事的玩家都聚精会神地观赏着他人的比赛现场,因为获胜者也许就是下一轮的竞争对手。第一个冲过终点的玩家那兴奋的表情决不低于开一场真正的赛车比赛。经过紧张角逐,冠军第一名被“一个人浪漫”聚会组织者之一获得。这是他继上次聚会《小小》比赛失利后,再一次登上桂冠宝座。

聚会活动在《马力赛车》比赛的时候接近尾声,这次活动在大家喜悦声中圆满结束。这是我们组织的第六次西安PSP机友聚会,也是2007年第一场聚会。今后我们还将继续举办下去,以后的聚会我们会做的更加完善,感谢《单机王SP》“天下聚会”给了我们关注,也希望我们的聚会能带给更多玩家欢乐。西安的机友,多多支持,可一定不要错过我们的下次聚会哦。



▲各式各样的PSP摆在桌上效果可谓华丽

近期聚会预告

聚会主题: 春节之月的昆明NDS聚会

聚会内容: 找到多人游戏的快乐,进行NDS游戏的联机活动。到时候请大家带上《马力奥赛车DS》《JUMP 终极明星大乱斗》《俄罗斯方块》《应援团》等适合多人联机的游戏。到6:00左右根据参加人数来决定是否聚餐,聚餐地点临时决定。游戏的交流,人和人的交流,让交流带给我们快乐!

举办人: D之意志。

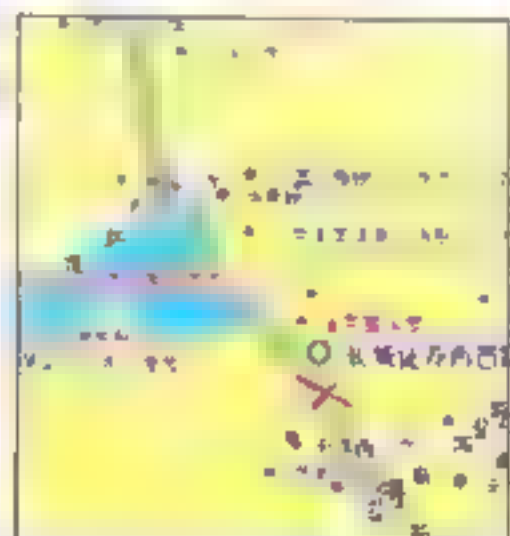
举办地点: 昆明市避风塘,西昌路的建设银行旁。

时间: 2007年2月4日,下午1:30至6:00(甚至更晚)。

每人花费: 40元左右。

报名方法: 1. 加入昆明NDS玩家专用群,群号:5576336。

2. 本人QQ号:310173362。



星岛画报

★田郎



栏目主持 软饼干

春节就在眼前了,在外求学工作的朋友也一定和小编一样怀着一颗归家的心,期待那将是一段开心的日子,与一年未见的朋友尽情玩耍吧!

饼干平时所接触到的投稿画师个个都是性格洒脱,热情奔放!即使是投的画稿没有登上也没有半句怨言,真是好样的!另外本辑画廊还有热心玩家投的搞笑漫画,非常有意思,希望大家喜欢!



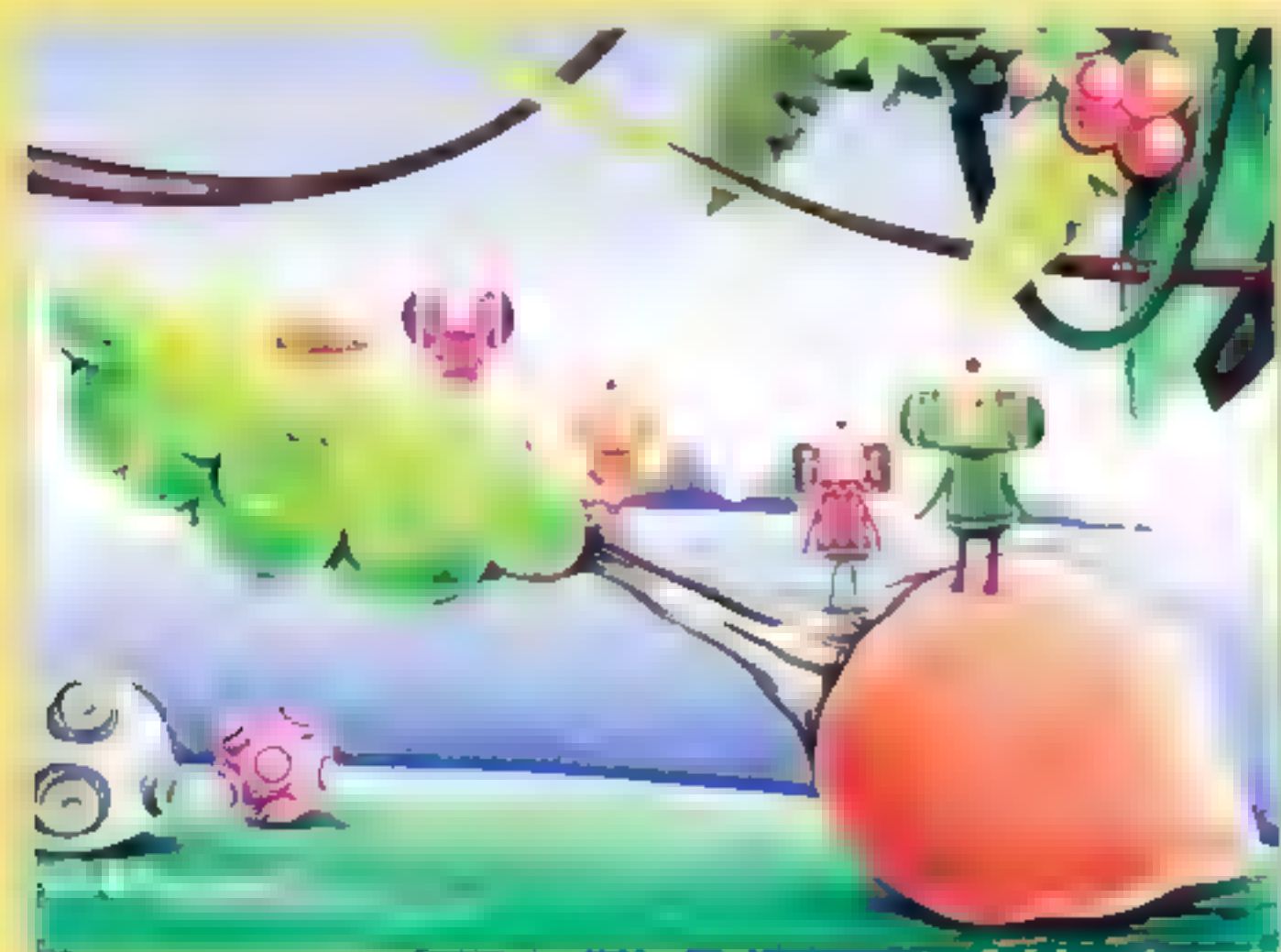
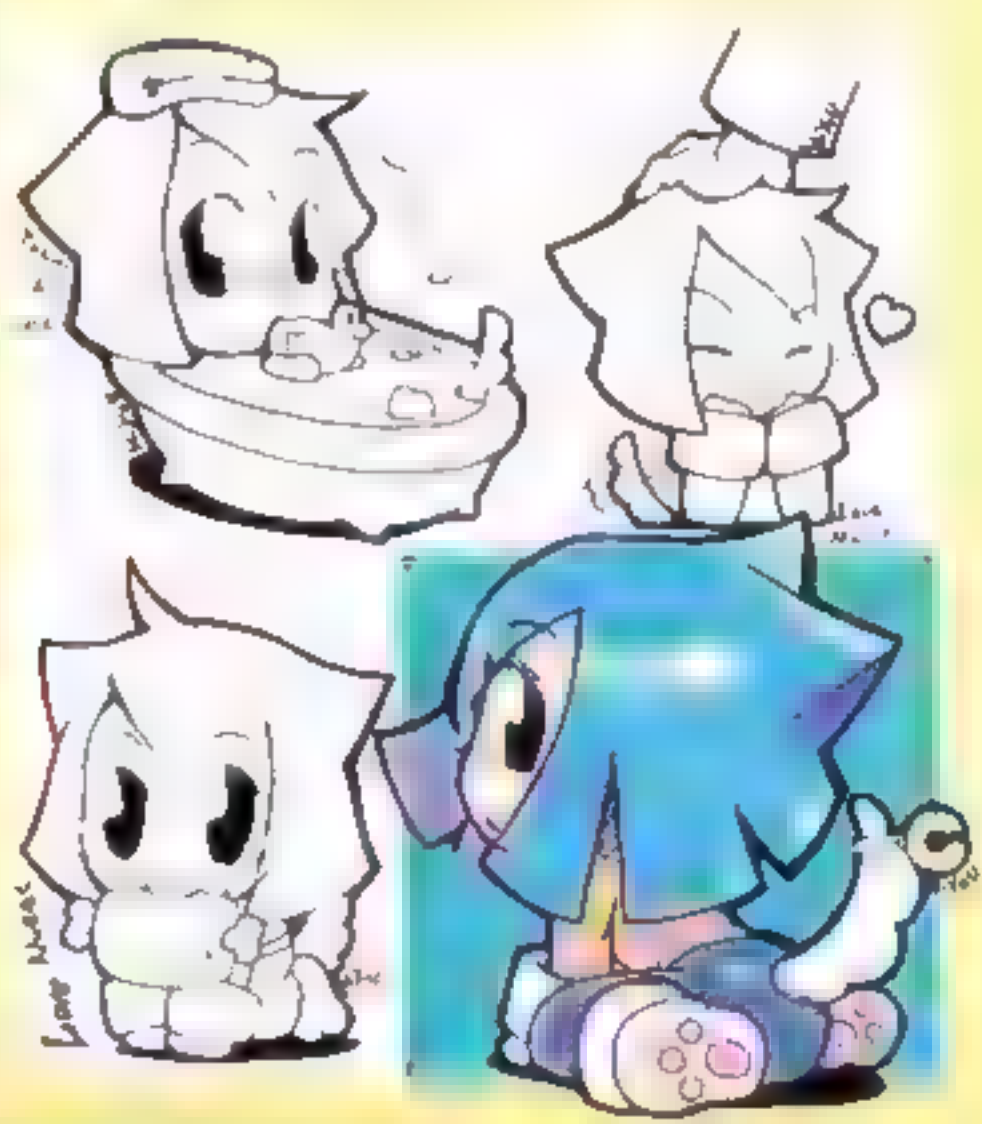
↑最萌团长! 上海 ビビカ大佐

作者感言:团长团长我爱你
很有风格的一副团长画稿,不错不错!

↓ Shiro Dog

珠海 HiYoU

作者感言:想画自己觉得挺可爱的人,怎么可爱就怎么画了
真是好可爱哦!连我这个大叔控都动心了!

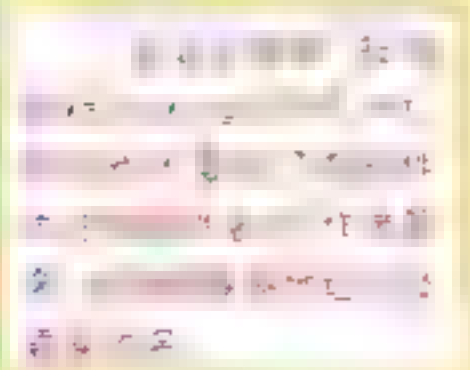


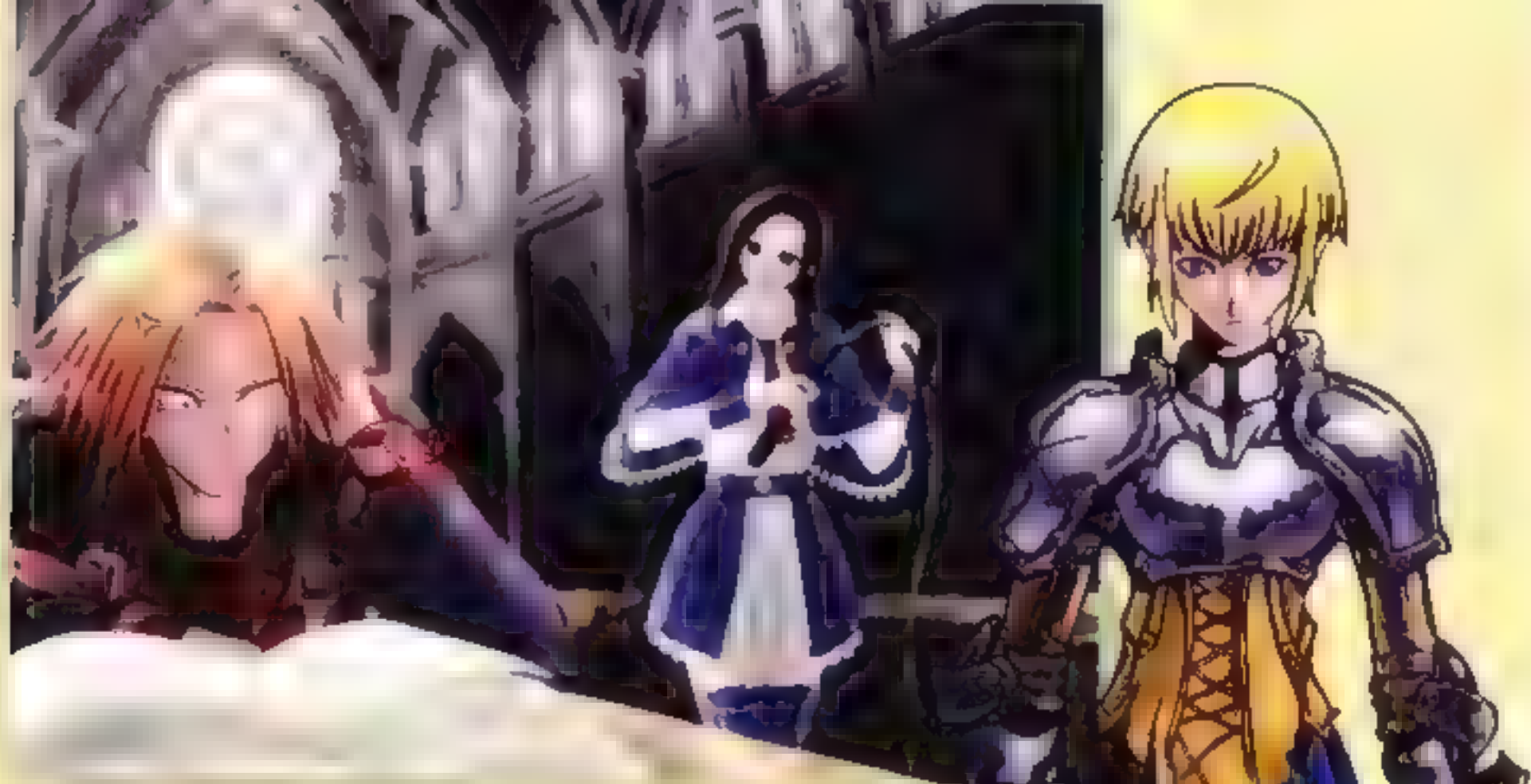
← Katamari 的红萝卜

广州 大酸梅

作者感言:本来就只画了红萝卜,主子们都是后期加上去的。一张没构思的画,所以就命名为这名字。==

当琉璃看到这幅画时当即收下并做了自己电脑的桌面壁纸。





↑ SM 城?

新翼 YANG_P_P

作者感言 最近玩了《迷宫画廊》就是想看看两主角交换武器后的感觉 HOHO!

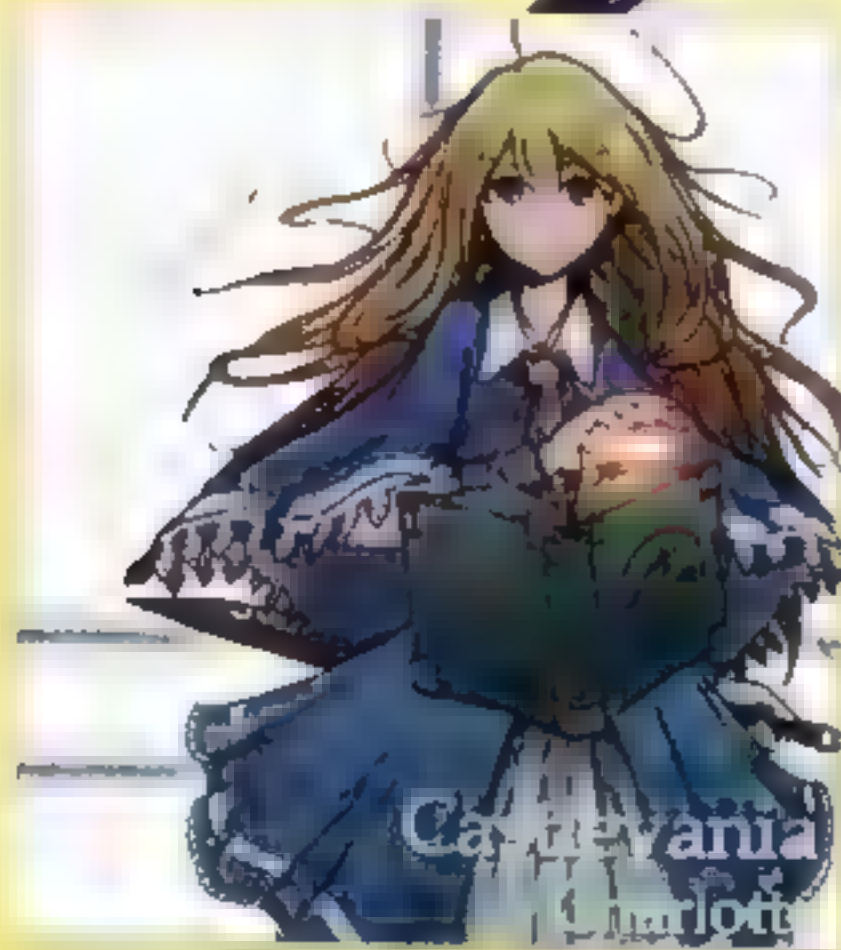
哈哈 乔纳森的表情好滑稽 他一定吓坏了 以后要小心啊

→ 圣女贞德

郑州 王翔

作者感言 对54轮的封面很感兴趣 那种绘画风格把贞德的悲剧英雄色彩描绘的很到位 因此我也想用类似的风格把贞德画出来 于是 这画就诞生了

自中世纪的“圣女贞德”



✓ 夏洛特

北京 ST06

作者感言 因为以前曾用女体画过《圣魔城》，所以这次的《迷宫画廊》几乎一直用的都是夏洛特 真是越画越好，越画越萌，尤其是释放魔法的姿势，玩完有魔物就画了这个图。

女子吸血制敌人
小恶魔能力啊

→ 天快黑了?

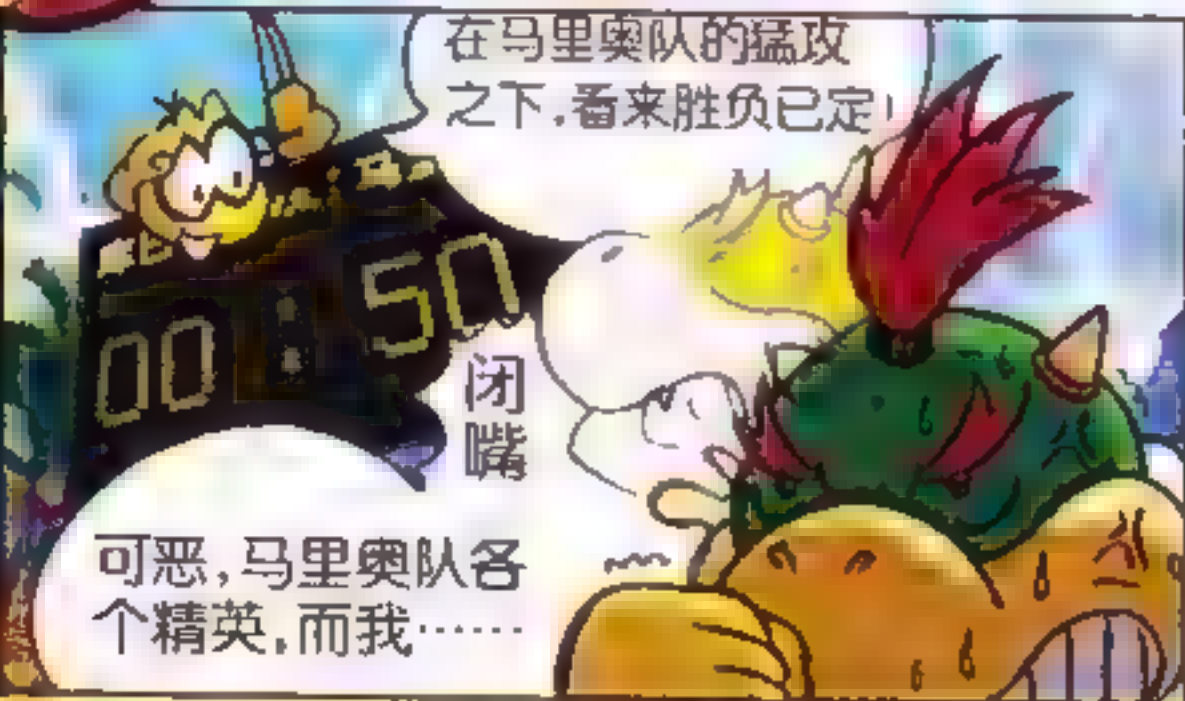
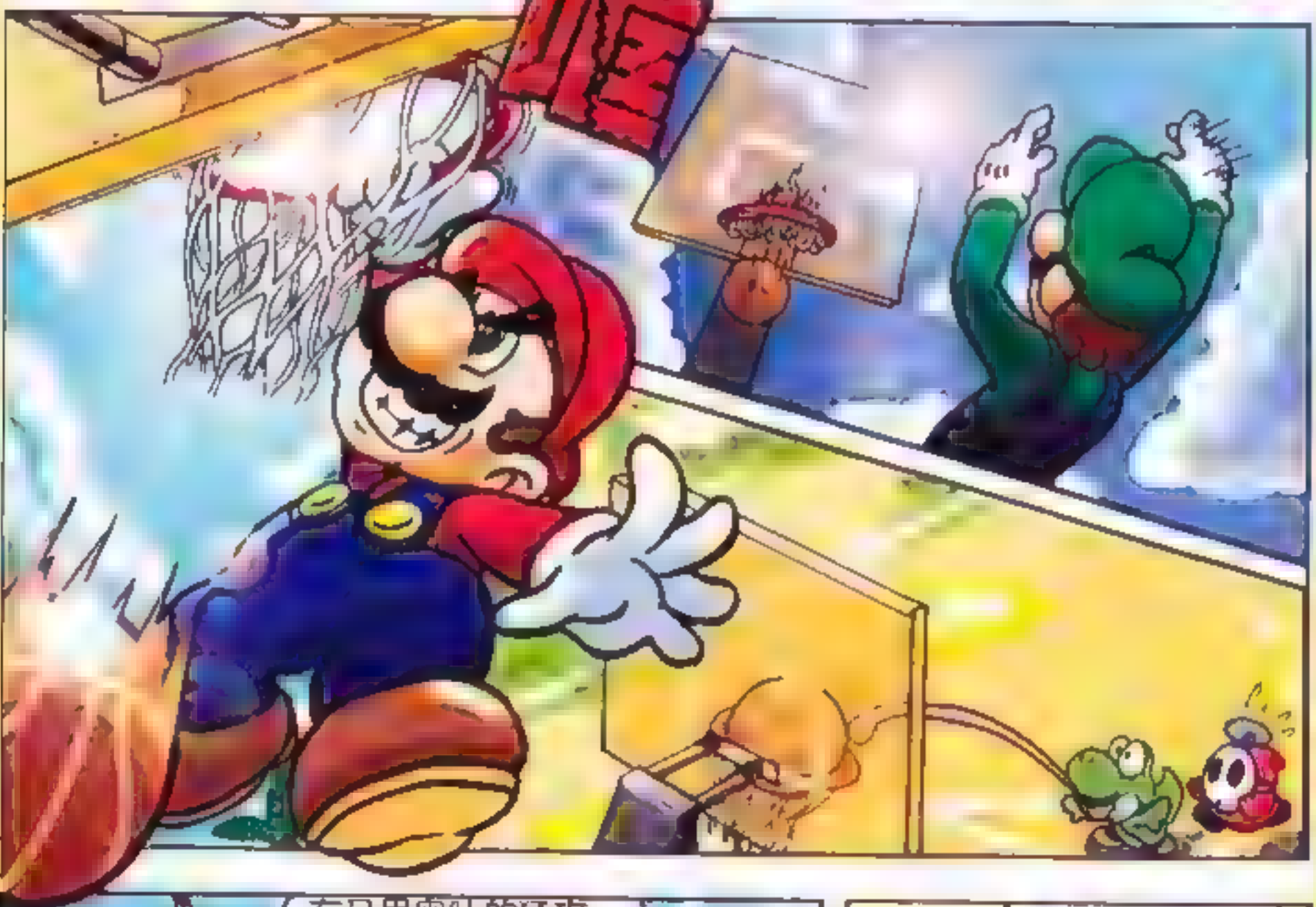
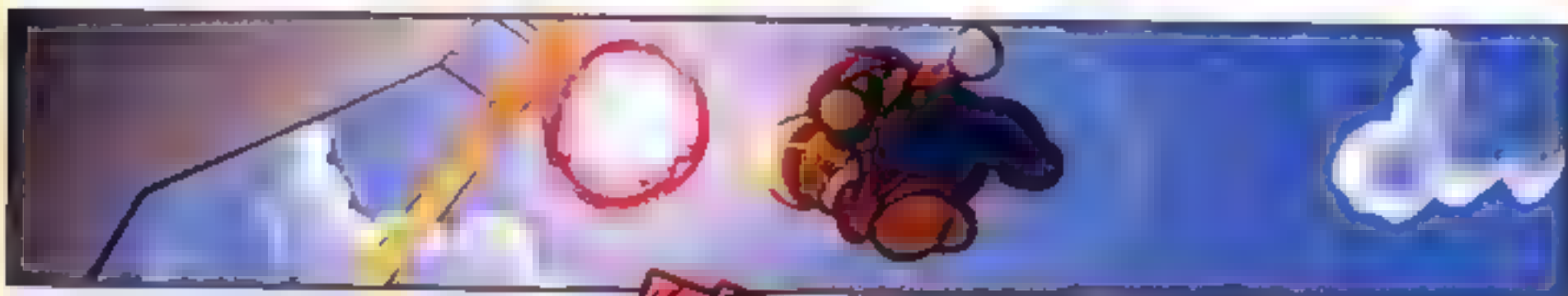
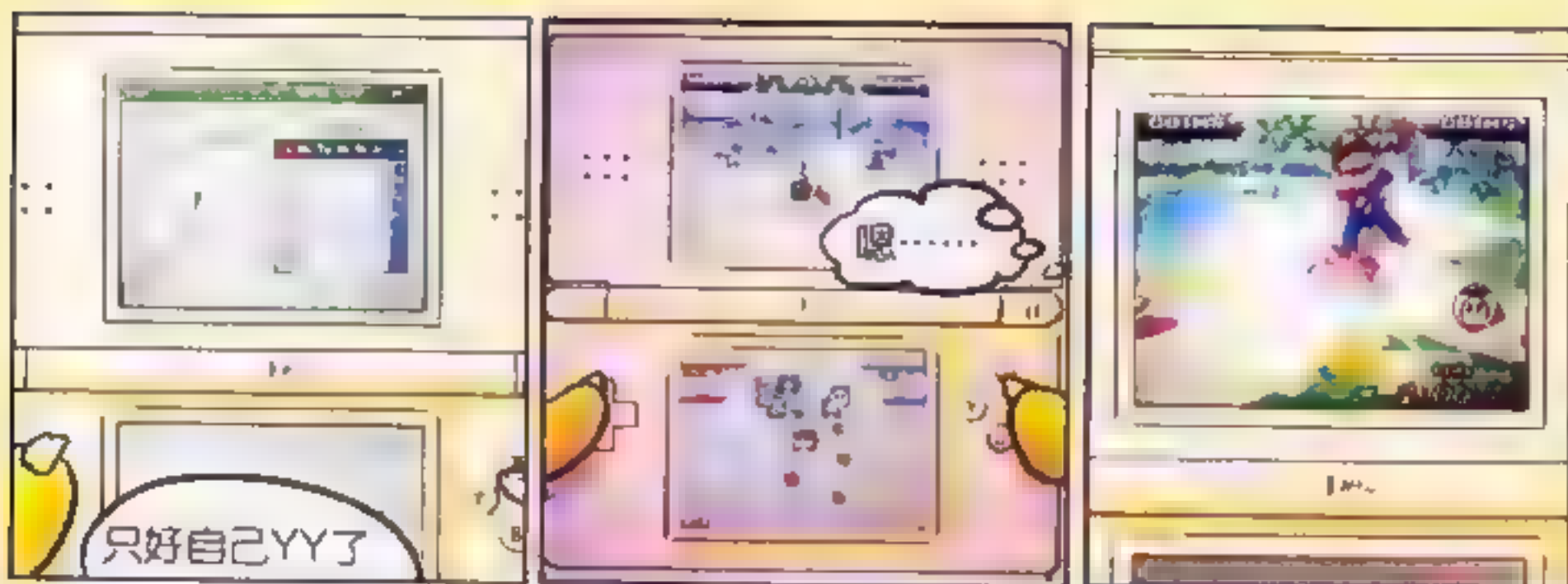
广州 黄伟明

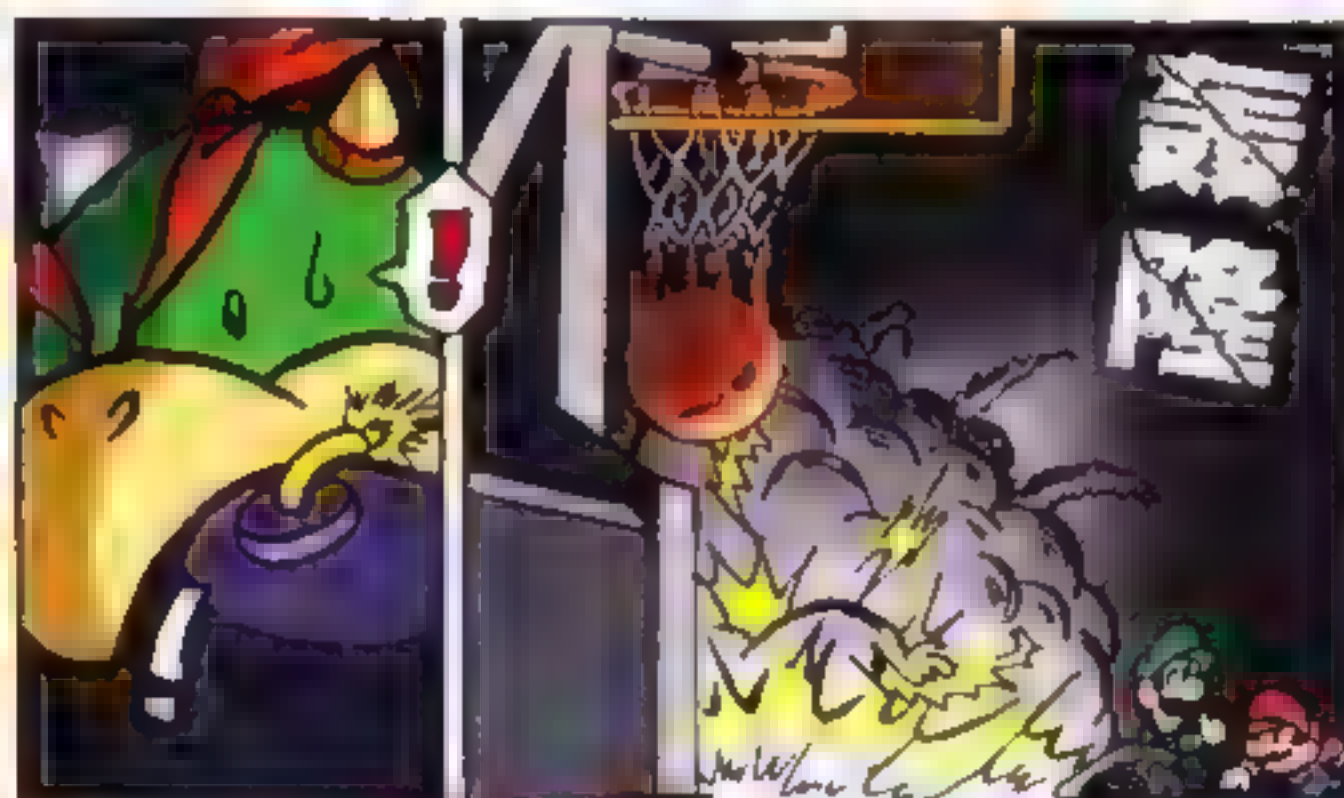
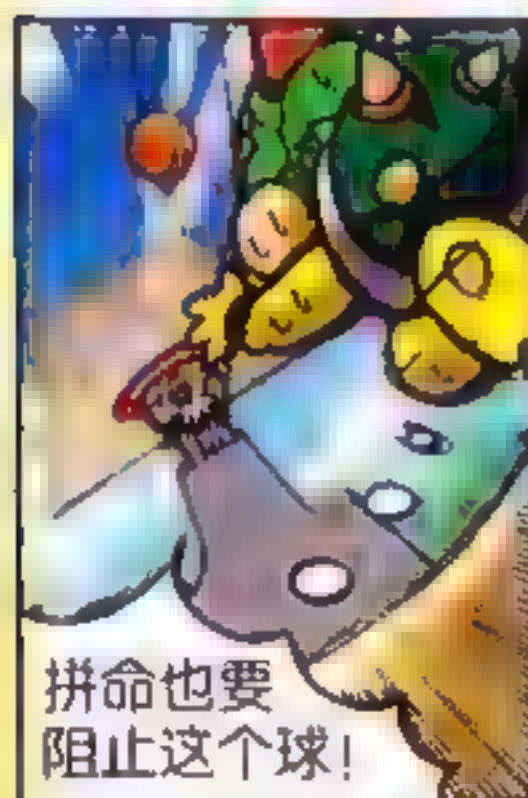
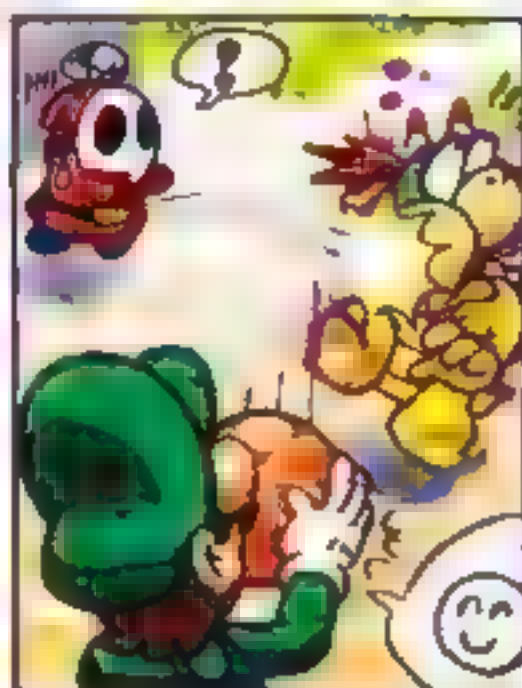
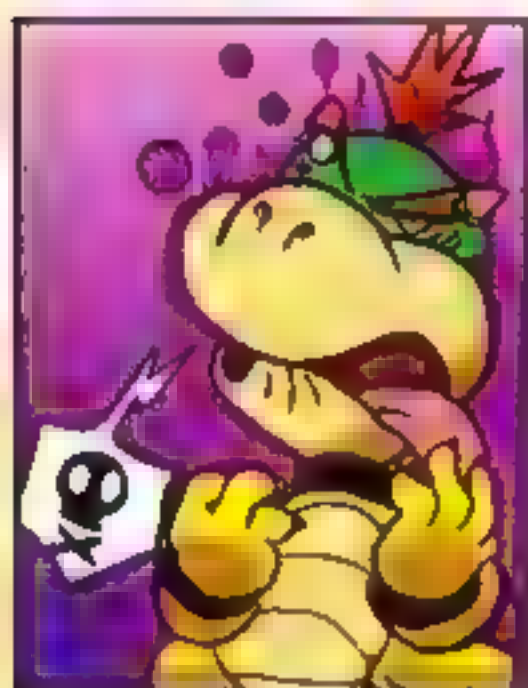
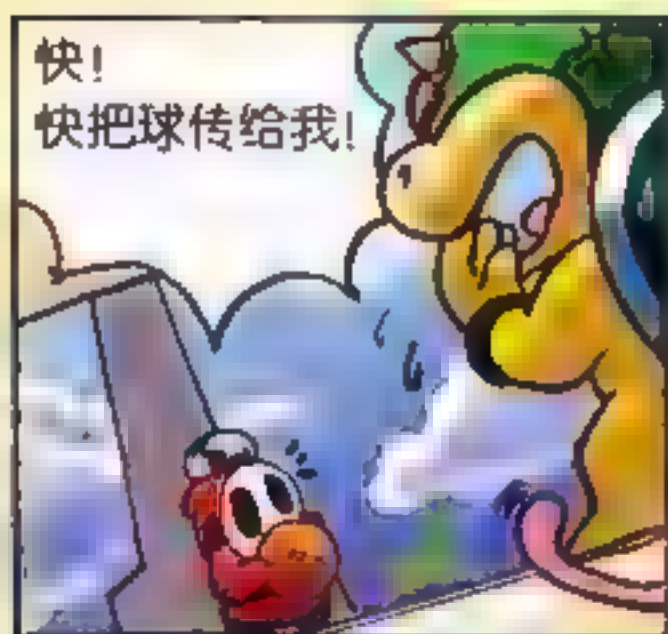
作者感言 那么快啊 又一年结束了 不知不觉又画了那么多张 又一年了 明年不知道还有没有时间花在画画上呢? 不管了 画画对我来说既不是任务也不是工作 只是一种享受啊 这段时期真是感谢那些肯为我的画提出意见的朋友 谢谢大家包容我的无理取闹

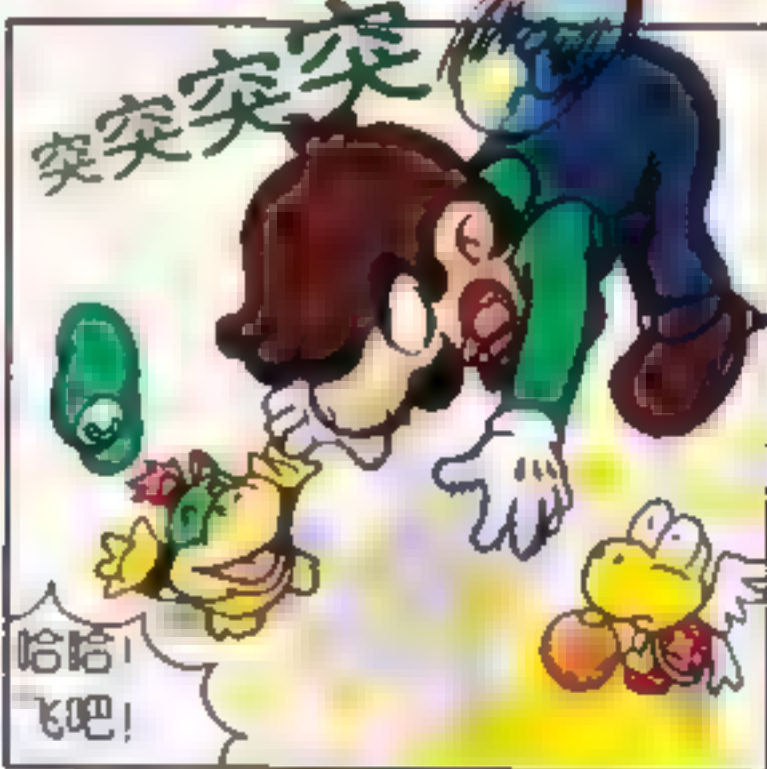
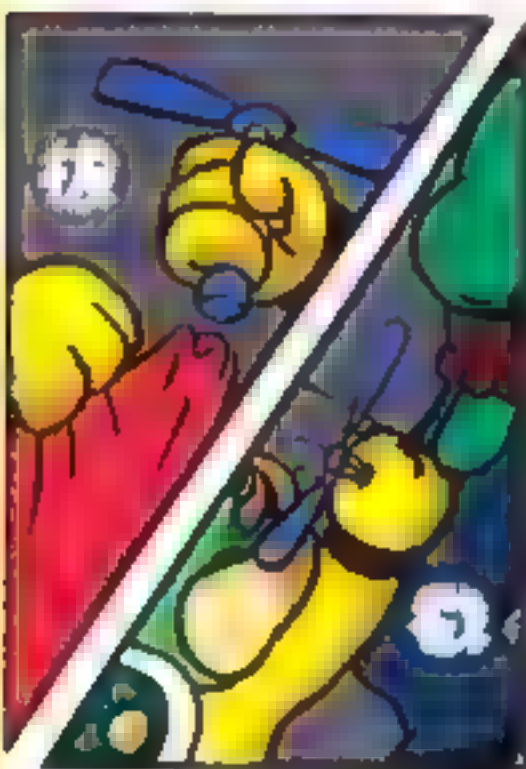
背景画得有点草率 以后要注意人物与背景的结合













栏目主持 马修

掌机王

自由谈



平安夜、圣诞节 各位过得愉快吗?有人为了这个节日准备了很久,有人则抵制这个与大多数国人没什么关系的节日。其实,过有过的理由,不过有不过的理由。接下来,我们就看看牙签朋友的圣诞游戏夜吧。



圣诞

文 牙签

游

戏

夜

距离平安夜越来越近,有了上述的铺垫,不知大家的主张过得怎么样,我是在游戏中度过的,我不打算在这一天和我的什么关系的巨佬跑去迪士尼去和人做无谓地狂欢,还是留在家打游戏好,所以我说:

我先拿出《任天堂明星大乱斗》玩,既然大家都出去狂欢去了,那我不就练习练习,这样也好在以后能够上台拔萃。其实无论是万色、小枫、我姐姐,还是其他朋友,我们这些经常一起联机的人的水平都是差不多的,虽然再难以再提高多少,但大家彼此间可以互相安慰全作是我社的足球小童。姐姐是叔叔家的堂姐,万色、小枫这些则是我高中时的老朋友,虽然大家都已高中毕业,升到大学,但学校离家都不算远,一个星期聚会一次联NDS还是非常方便的。

其实,和NPC比赛同样不能锻炼出什么

“喂,你好,广告吗?对,是我,牙签。晚上过来联机吧。哦?什么?算了,你同学我不认识。好吧,再见。”

“你好,我找小枫。哦,你晚上也出去啊。哦,没事了。”

“喂,老姐啊,是我,来联NDS吧。啊?你也出去玩?算了,当我没说。”

12月24日,平安夜,当我照例向朋友、老



水平，我随便玩了几关，跑多远有多远，该怎么过这些赛道，有多小宝物，我都早已烂熟，当我得到两场比赛的金杯后，便放下了手机，从楼上眺望窗外。

大街上的人好多，这种过平安夜的形式应该很有我们自己特色吧，可是快到12月，不少的店铺就都已喷上圣诞老人的头像和“圣诞快乐”字样了，不过当然会有今天这样达到高潮，我家对面的超市前广场上那棵亮大的，装点了无数灯饰礼物的圣诞树，以及宾馆前的彩色音乐喷泉，使得那里聚集了好多人，我也想下去看看热闹，不过看看广场上三层外三层的人，最终我还是选择在阳台上看得更清楚，虽然身有安全感，但好像还是看不到全貌，不过很快试穿后有些索然无味了，于是我又躺在了床上。经历了短暂的空白后，我忽然想起我有一周没开我的《口袋妖怪：珍珠》上传NDS版的精灵了，于是我马上将NDS的两个端口插上《珍珠》和《绿宝石》，一番操作后，《绿宝石》里的6只精灵便传送到了《珍珠》里，在宠物场旁边1只精灵时，我也发现我也好久没培养精灵了，这怎么行？现在学校里还有两哥们经常要和我战《口袋妖怪》呢。而买了《珍珠》后在一位同学家，我还尝试了一次WIFI，那时我私人交换来一只玛娜菲，本来挺高兴，但是明白的朋友告诉我，那只玛娜菲个体值超低，是改出来的——我被骗了！不过那只玛娜菲后来和白变怪孵出来一只菲奥娜，算是对我的小小安慰。

自己一个人的话，练级应该更合适，我凑了6只神兽级精灵，开始往75级努力，正练到兴头上时，手机响了。是刘洋，我们班的《口袋妖怪》三人组之一，难不成他今天就想找我战《口袋妖怪》？

“喂，牙签吗？在哪呢？”刘洋开口便问，我则简单地回答“在家”。“在家？”电话另一边的刘洋显然不信，“你和高中同学经常来往，你会自己在家？是不是怕我和你抢MM啊？”“真的……这个有什么好说假话的，自己在家玩呢。”“平安夜，自己在家有什么好玩的？”“打游戏嘛……”我还没等告诉他我发现个《口袋妖怪》练级的好地方，就被他打断了：“这么热闹的节日自己在家打游戏？”“怎么？不可以吗？”我有点生气了，因为我很讨厌别人干涉我的生活，因此语气有些不客气了，他大概听出来了，连连说：“唉，我若是你肯定出去玩去。现在我自己一个人无聊死了。”“来我这，我们战《口袋妖怪》吧。”“不玩，寂寞难耐，老子先睡了，再见。”“再见。”

本来我想给自己一个人的平安夜找点乐子，连自己都能说服的借口，但被刘洋这么一搅和，两天来的不高兴情绪又冒了起来，最终我还是决定鼓起勇气，向正在看这篇杂志的朋友们说实话：其实我也很想在平安夜出去玩，首先我去约心仪已久的女生，结果她告诉我已经有安排了；然后我想和大学的一些关系不错的同学出去玩，但他们都跟大一例外地参加了高中同学的圣诞聚会，接下来，就是开头的那一幕，我的平安夜计划的B计划人们，结果他们偏偏又都和大学的新朋友出去玩——老天分明是在耍弄我嘛，要不是我也不能对平安夜、圣诞节有这么大兴趣。我太理解刘洋老兄的心情了，他说得没错，在这可以大胆约会女生或和朋友一起狂欢的日子，即使如自己这般喜爱游戏，也仍会太莫名的寂寞难耐，睡觉也许会更好吧。

想到这，我拉上窗帘，关了灯玩《口袋妖怪：珍珠》，关灯后感觉好多了，眼不见心不烦，再说这日子本来就和我无关。我想该练一练圣柱王了，这个家伙看起来很强，但是



本杂志文章作者：老咸鱼，插图：阿宅

用起来才发现它的特性“慢启动”简直是废到让人无语，前三回合的攻击速度都减半。像练级时那种一两回合就搞定的战斗更感受不到圣柱王的强大。我的这些朋友们还都在外面玩呢吧？他们会彼此遇见吗？我要不要也上街，这么热闹的商业街，说不定会遇到不少熟人……速度型的宝可梦太爽了，基本是一路秒杀过来，但是一旦杀不了对方，基本上也就被对方秒杀了，作为神兽这也太变态了。其实，往年我也不介意去过平安夜的，但还是和老同学老朋友们聚在一起打游戏看片……传言NDSL又要出改进版，任天堂会不会要把掌机当数码相机来卖吧？不过可信度不高……我们什么时候开始过圣诞节来着？还真想不起来了，不过好像小学时每年元旦前一天开班级联欢会时，黑板板上“元旦快乐”的字样中都是圣诞树的图案哦。刘洋已经睡觉了，明天应该不会吧？他的女朋友刚认识不久，今天肯定要去，不过这小子没钱，今晚够他出招了，哈哈。

我既无法安心睡觉，也无法静下心来玩游戏，思绪就如乱麻，乱得乱得乱，乱得乱想中，我的圣柱王终于升到了5级，口中龙也进化到了最终形态，我把NDSL放在枕边，作了一个深呼吸，躺在床上，闭眼休息一下，但头脑中仍交替着平安夜、《口袋妖怪》这两个主题，当然还有被人提前约走的女生。NDSL被我挂上充电，这样明天我全体型早睡，明天也可以毫无压力地继续。而不同的也忘记存档。慢慢地，头脑中闪过的人群、盛装的圣诞树、《口袋妖怪》和着直对着的战斗画面、马里奥大叔那慈祥的声音等，让我无法

阻止上的黑暗吞没。

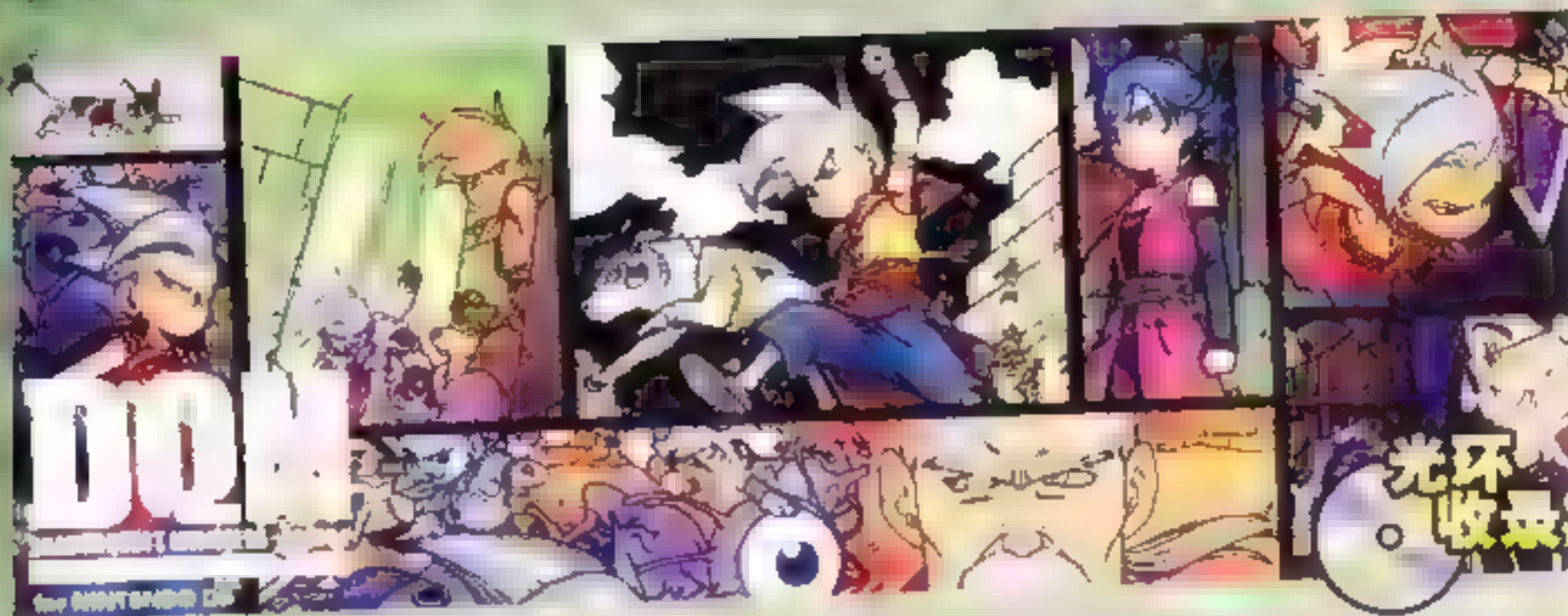
轰！哟！咻啦！在我的思维已经将为睡眠所完全淹没时，窗外忽然响起的震耳欲聋的烟花声把我硬生生地拉回了现实，扰不扰民啊，我翻个身堵上耳朵，但是已经没有了睡意，忽然，我想起来了，这个礼花是圣诞的礼花。圣诞节，已经来了！

我跑到阳台上，看到一束束烟火在喧嚣的街上冲向夜空，继而又绽放成一个个五彩缤纷的花，烟花的爆破声和整条街上播放的《铃儿响叮当》电子曲以及人们欢呼声，让我不得不为之感染。圣诞来了，圣诞老人是否真的来到东方可以不计，东方特有的爆竹声声的迎接方式又能否让来自西方的圣诞老人理解也可以不计，因为这个时刻，大家需要的只是一种宣泄，一种属于自己和朋友们的自发性的快乐。我按着相机的快门，将这些在校空中瞬息绽放的美丽一一记录下来，欢呼的人群中，有没有我那那些熟悉的朋友们我不知道，但我想，如同此前的他们，应该和我、和这些欢呼的人们一样，为节日的这个自发性狂欢而高兴吧。

我忽然想起了去年的平安夜，我和现在经常一起玩的朋友们一起逛了好几家繁华的商场。不是我们去欢乐街，我们只是想晚上找个地方大家聚聚，然后找地方取暖，可是每一家的大厅都挤满了人满为患，最后我们几个朋友无奈在走不动，只好走进一个商场里，圣诞树的装饰是解决了吃饭取暖的问题。我自嘲地笑一下，比起去年，今年我还算不错，至少没饿死，但是为了吃饭和取暖两个事情烦心。

礼花爆竹声停了，我也重新来了精神，正在宿舍打游戏时，手机忽然铃声响起。连一忙跑了起来，打开手机，刘洋的头像和老朋友们一起给我圣诞快乐的短信一发来，虽然2011年的这个平安夜我过得并不快乐，但是在礼花声响起时，我还是感受到了节日的气氛，朋友们的短信更是让我感到了温馨，其实，节日本身并不重要。重要的是大家聚会、狂欢和喜悦。我给朋友们一一回了短信，我没有祝他们圣诞快乐，而是和他们提前约定，在12月31号的晚上，找来更多新朋友和老朋友们，在12月31天上聚会、相识，共同迎接。





配合系统是“《DQ怪兽》系列”的核心部分，是每一个玩《DQ怪兽》的玩家都不应该忽视和错过的。诚然这个游戏通关是很快，但是你会发现很多怪兽玩家都没有得到，而手中拥有的怪兽也不是很厉害，此时你只要利用配合系统就可以得到超乎想象的乐趣。配合可以得到一般流程中无法得到的怪兽，可以使你手中心爱的怪兽变得更为强大。当然你也可以在一切未知的情况下，自己去探索配合的乐趣。当你偶然发现配合出只没见过的怪兽时，心中的喜悦也是难以掩饰的。

《DQ怪兽》系列在《DQ》系列中，是一个独特的存在。

当然没有接触过这个系列的玩家也不用担心，请看下面的合成说明吧。相信对各位玩家来说会很有帮助的。



配合菜单详解



配合	配合
配合说明	推荐了配合，有什么太大的用
配合记录	说明一些简单的介绍和规则说明
配合记录	记录



配合步骤





配合法则

配合的双亲一定要 10 级或以上



一般配合

【同种族配合法则】

双亲是同一种族，生出同种族后代。

Rank 与较高的双亲相等或更高。



我们选择 D 级的もりもりスライム和 E 级的スライムカル举例



配合后是 C 级的后代

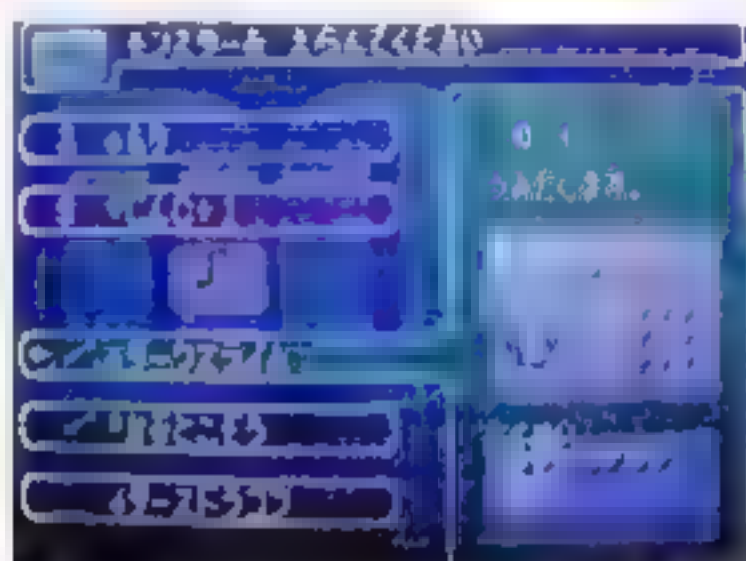
【不同种族配合法则】

双亲不是同一种族，生出两个「双亲同种族」后代，和一个其他种族后代。

同种族后代的 Rank 与双亲 Rank 较高一方的相等或更高，异种族后代的 Rank 与双亲 Rank 较低一方的相等或更低。



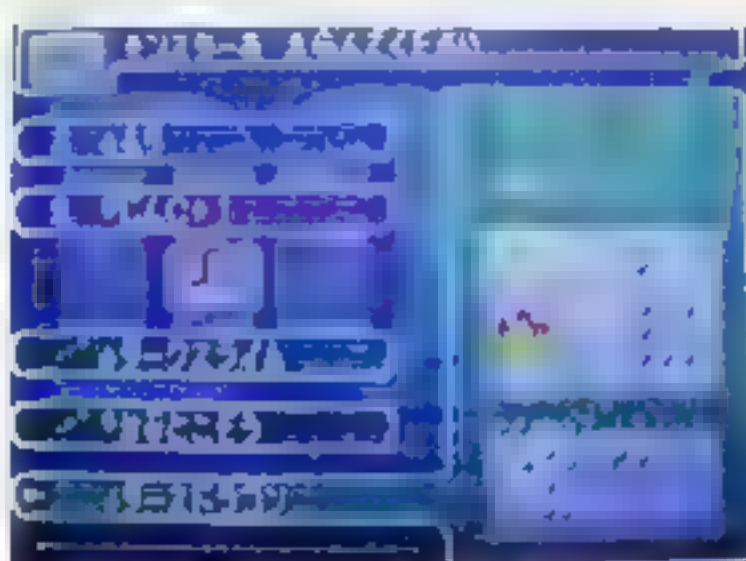
我们选择 D 级的もりもりスライム和 C 级的じんめんじ举例



和父亲同种族的是 B 级的后代



和母亲同种族的是 B 级的后代



异种族的是 D 级的后代

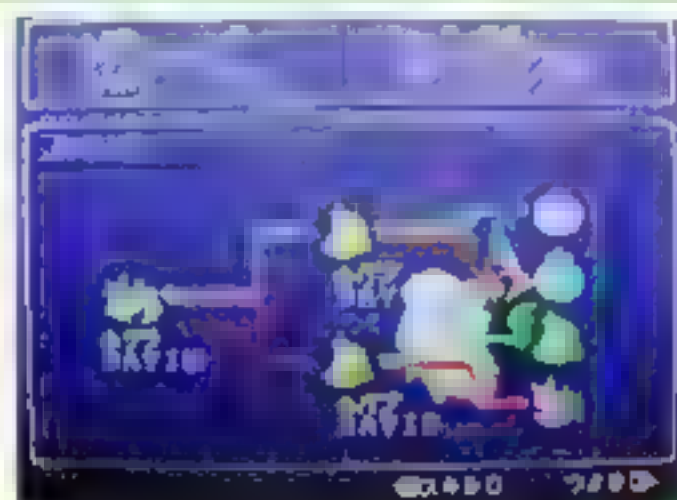
此法，卡的 Rank 制度对于 10 级以上怪物不适用，10 级以上怪物用于一般配合时只能生出最高 A 级后代。

特殊配合

不属于一般配合之外的配合方法，不能正常解释，无种族规律可循。一般，或以上 Rank 级别怪物的合成都要用特殊配合。

【4 体配合】

属于特殊配合中怪物合成情况，简单来说就是在管 4 个特定的怪物，将其两两结合，再将生出的后代再结合一次。



上图中是合成史莱姆长老(グランスライム)的方法,最后的是キングスライム、メタルキング、バブルキング和メタルカイザ 4只史莱姆。先分别两两配合生下2只バブルキング再由バブルキング合成史莱姆长老,而实际上如果直接拿来2只バブルキング是不能配合出史莱姆长老的,这就是所谓的4体配合。

种族配合对应表

	史莱姆 (スライム系)	龙 (ドラゴン系)	自然 (しぜん系)系	魔兽 (まじゅう)系	物质 (ぶつしつ)系	恶魔 (あくま)系	僵尸 (ゾンビ)系
史莱姆(スライム)系		物质系	龙系	僵尸系	恶魔系	僵尸系	魔兽系
龙(ドラゴン)系	物质系	、	魔兽系	物质系	恶魔系	僵尸系	史莱姆系
自然(しぜん系)系	龙系	魔兽系		龙系	魔兽系	史莱姆系	恶魔系
魔兽(まじゅう)系	僵尸系	物质系	龙系		自然系	龙系	物质系
物质(ぶつしつ)系	恶魔系	恶魔系	魔兽系	自然系		自然系	史莱姆系
恶魔(あくま)系	僵尸系	僵尸系	史莱姆系	龙系	自然系		自然系
僵尸(ゾンビ)系	魔兽系	史莱姆系	恶魔系	物质系	史莱姆系	自然系	

特性说明

名称	性能
イオ(イオ)	イオ(爆裂)系魔法消費MP減少10%、伤害増加10%
ドルマ(ドルマ)	ドルマ(暗)系魔法消費MP減少10%、伤害増加10%
ヒヤド(ヒヤド)	ヒヤド(光)系魔法消費MP減少10%、伤害増加10%
メラ(メラ)	メラ(火)系魔法消費MP減少10%、伤害増加10%
ウィンド(ウィンド)	ウィンド(風)系魔法消費MP減少10%、伤害増加10%
デイン(デイン)	デイン(電)系魔法消費MP減少10%、伤害増加10%
サイコ(サイコ)	サイコ(回復)系魔法消費MP減少10%、回復量増加10%
カウンター	对于直接攻击的对手实施普通攻击类型的反击
会心一击	容易会心一击
先制行動	战斗时优先行动
最后行動	战斗时最后行动
MP回復	每回合结束后自动回复少许MP
MP回復	每回合结束后自动回复少许MP
先制攻撃	进入战斗后先制攻击的几率上升
ダメージ	战斗菜单追加“ためる”选项 蓄力攻击数值分别为+5 +20 +50 +100
AI2行動	电脑控制可以二次行动
メタル	普通攻击对メタル(金属系)伤害増加
毒	普通攻击附带毒效果
痺	普通攻击附带麻痹效果
会心一击	HP在1/4以下时更容易会心一击
回避	攻击回避率上升
必死	必定逃遁
飛行	使飞行系怪物回避率下降
メタル	普通攻击伤害变为1.3

























全怪兽图鉴





























スライム系




图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	1	F	スライム	スラフオーズ	かいしんでやすい	ノビス島(昼夜)、 名もなき島	1Fスライム×1Fスライム
	2	F	バブルスライム	スラフオーズ	どくどくボディ	デオドラン島	1Fスライム×85F もんじゃ
	3	F	スライムつむり	ガード	无	デオドラン島(昼夜)	1Fスライム×86F いんずる
	4	F	ホイミスライム	MPかいふく	かいふくとくい	サンドロ島(昼)	3Fスライムつむり×147F おめかし
	5	E	スライムベス	メラもデイン	メラけいとくい	不明	174Fメラゴースト×4F ホイミスライム
	6	E	ドラゴスライム	スラフオーズ	みかわしアップ	不明	1Fスライム×33F いつかりん






















スライム系

图鉴	番号	等級	名称	固有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	7	E	スライムカルゴ	MPふく	无	不明	3Fスライムつむり×34E トラゴエ
	8	D	スライムブレンダ	きむわ	テンションアップ	モルボンバ島(夜)	7Eスライムカルゴ×89E サヘルとつむ
	9	D	スライムナイト	ホワイトフアイト	カウンター	不明	181Dほろいけん×1F スライム
	10	D	メタルスライム	スラフオース	メタルボディ、 にげあしさいきょう	レガリス島(南)或随机出現、 デオドラノ島金属史華燐花園	无
	11	D	メタルライダー	デモトルマ	カウンター	异界开启前ヨッドムア島(昼)	9Dスライムナイト×153D リサタ
	12	D	エンゼルスライム	HPふく	みかわしアップ	デオトラノ島(夜) ディン、とく	11Dメタルライダー× 119Fシマイニング
	13	D	もりもりスライム	バブルデザイン	テンションアップ、 ひんしでかいしん	名もなき	无
	14	D	もりもりヘス	メラトルマ	メラけいとく、 ひんしでかいしん	不明	13Dもりもりスライム×5E スライムベス
	15	C	スライムブレスタ	トランスヒリ	みかわしアップ	不明	傑ドラゴスライム×40D ゲーストラゴン
	16	C	キングスライム	ゆうき	かいしんでやすい	ノビス島頂部(昼)	13Dもりもりスライム× 13Dもりもりスライム
	17	C	ヘホマスライム	HPふく	かふとく	不明	4Fホイスライム×99C マーマ
	18	C	はぐれメタル	ダイナマイト	メタルボディ、 にげあしさいきょう	ヨッドムア島隠れ道密随机出現 デオドラノ島金属史華燐花園	10Dメタルスライム×10D メタルスライム
	19	B	ダークスライム	じごく	みかわしアップ、 トラマといとく	不明	159Cあくましんかん× 17Cベホマスライム
	20	B	ダークナイト	ブラックフアイト	テンションアップ トルマけいとく	异界开启前オトムア島(夜)	198ダークスライム×9D スライムナイト
	21	B	スライムベホマズン	ぜんたいかいふく	かいふくとく	不明	198ダークスライム× 162Bブークデーモン
	22	A	バブルキング	ためいき	どくどくボディ	不明	499ギガントヒルズ×21F スライムヘホマズ
	23	A	メタルカイザー	イオトルマ	メタルボディ、 にげあしさいきょう	不明	10Dメタルスライム×10D メタルスライム×18Cは ぐれメタル×11Dメタル ライダー
	24	S	メタルキング	イオトルマ	メタルボディ、 にげあしさいきょう	デオドラノ島金属史華燐花園	双亲是(18Cはぐれメタル ×18Cはぐれメタル)生 の子×双亲是(18Cはぐれ メタル×18Cはぐれメタ ル)生の子
	25	S	スライムマデラ	かえん2	メタルボディ、 にげあしさいきょう	不明	双亲是(14Dもりもりベス ×14Dもりもりベスベス) 生の子×双亲是(21Bス ライムベホマズン×24Sメ タルキング)生の子
	26	S	グランスライム	イオトルマ	テンションアップ、 じどうMPかいふく	不明	双亲是(18Cキングスライ ム×24Sメタルキング)生 の子×双亲是22Aバブ ルキング×23Aメタルカ イザー)生の子
	27	SS	ゴールドスライム	イオトルマ	メタルボディ、 にげあしさいきょう	不明	双亲是、26Sグランスライ ム×26Sグランスライム) 生の子×双亲是、26D ゴールドマン×126Dゴー ールドマン)生の子
	28	SS	トロダ	えんかい	テンションアップ、 カウンター	不明	无








ドラゴン系

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	29	F	ゴトラ	まっすこ	无	サントロ島 昼	1F スライム×57F レッインズ
	30	F	サトキズ	ブルゴリザード	无	名もなき島	29F ゴトラ×145F トラキ
	31	F	ゴトラゴ	ゴトラ	みかわアップ	サントロ島 昼	30F リザード×57F ゴトラ
	32	F	ブルゴリザード	ゴトラ	みかわアップ	モルボン島 昼、名もなき島	29F ゴトラ×87F ブラゴ
	33	E	カリーゴ	ゴトラ	みかわアップ	モルボン島 夜	32F ブラゴ×60F ゴトラ
	34	E	トラゴ	ゴトラ	みかわアップ	不明	31F ゴトラ×120E おどるほうせき
	35	E	サントロ	ゴトラ	无	モルボン島 夜	34E トラゴ×90E ワンダーボール
	36	D	トラゴ	トラゴンス ビリッ	无	サントロ島 昼、宮内	149E トラゴ×35E デンデンリウ
	37	D	スカルゴ	ゴトラ	无	サントロ島 夜	41C トラゴ×180E スカ
	38	D	トラゴ	ゴトラ	无	境界开启后 サントロ島	35E トラゴ×65D トラゴ
	39	D	モリス	トラゴ	みかわアップ	サントロ島 夜	36D トラゴ×154D トラゴ
	40	D	ダースドラゴン	ふういん	じどうMPかいふく	不明	36D ドラゴン×155D レッ
	41	C	トラゴ	トラゴ	みかわアップ	モルボン島 昼、宮内	38C トラゴ×156C サイレス
	42	C	カリーゴ	ゴトラ	みかわアップ	不明	67D おおうつば×39D トラゴ
	43	C	トラゴ	ゴトラ	みかわアップ	境界开启后 サントロ島	41C トラゴ×51F トラゴ
	44	C	ミカルトラゴ	ゴトラ	无	劇情返回前	11D ミカルトラゴ×40D トラゴ
	45	B	ブルゴリザード	ブルゴリザード	无	モルボン島 昼、名もなき島	32F ブラゴ×32F ブラゴ
	46	B	ヘルゴ	ブルゴリザード	みかわアップ	不明	39D キー×69C ヘルゴ
	47	B	トラゴ	ブルゴリザード	みかわアップ	不明	158C サントロ×468 ヘルゴ
	48	B	サントロ	ゴトラ	无	名もなき島	双亲是 30F リザード×30F サントロ 生の子は 30F リザード×458 ブラゴ
	49	B	キガトヒル	ゴトラ	无	不明	162B キガトヒル×488 リザード
	50	A	グレートトラゴ	ゴトラ	无	不明	29F ゴトラ×1338 ゴトラ
	51	A	ミカル	ゴトラ	无	不明	498 キガトヒル×164A ミカル
	52	S	ブラックドラゴン	VSじりもん	无	不明	44C ミカル×50A グレートドラゴン
	53	S	キガント	ゴトラ	无	不明	50A グレートドラゴン×195A しにがみどく
							498 キガトヒル×1095 アトラス



















ドラゴン系							
図鑑	番号	等級	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	54	S	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	不明	51Aメカ × 53Sオガントトラゴン
	55	SS	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	不明	双亲是 54Sドラゴン × 27SSオールドデスライム) 生の子 × 双亲是 54Sドラゴン × 198Sキャプテン・クロウ) 生の子
	56	SS	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	不明	114SSドラゴン × 55SSドラゴン






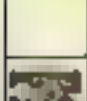
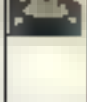





しぜん系							
番号	等級	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成	
	57	F	ドラゴン	ドラゴン	无	デイトラ島(昼)	57Fドラゴン × 57Fドラゴン
	58	F	ドラゴン	ドラゴン	みかどしアブ	不明	57Fドラゴン × 173Fゴースト
	59	F	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン島(昼)	57Fドラゴン × 61Fキノコ(しぜん系)	
	60	F	ドラゴン	ドラゴン	无	サントロ島(夜)	59Fドラゴン × 146Fリッブス
	61	F	ドラゴン	ドラゴン	サントロ島(夜)	58Fドラゴン × 47Fドラゴン	
	62	E	ドラゴン	ドラゴン	デイトラ島(昼夜)	61Fドラゴン × 33Eドラゴン	
	63	E	ドラゴン	ドラゴン	无	デイトラ島(昼)	148Fドラゴン × 62Eドラゴン
	64	E	ドラゴン	ドラゴン	デイトラ島(昼夜)	62Eドラゴン × 7Eドラゴン	
	65	D	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン島(昼)	64Eドラゴン × 149Eドラゴン	
	66	D	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン島(昼)	65Dドラゴン × 151Eドラゴン	
	67	D	ドラゴン	ドラゴン	不明	58Fドラゴン × 182Dドラゴン	
	68	D	ドラゴン	ドラゴン	不明	67Dドラゴン × 95Dドラゴン	
	69	D	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン島(昼)	156Cドラゴン × 68Eドラゴン	
	70	C	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン島(昼)	65Dドラゴン × 65Dドラゴン	
	71	C	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン島(昼)	69Cドラゴン × 175Fドラゴン	
	72	C	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン島(昼)	77Aドラゴン × 59Fドラゴン	
	73	B	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン島(昼)	72Cドラゴン × 101Cドラゴン	
	74	B	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン島(夜)	73Bドラゴン × 158Cドラゴン	
	75	B	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン島(昼)	69Cドラゴン × 191Bドラゴン	
	76	A	ドラゴン	ドラゴン	不明	81Sドラゴン × 165Aドラゴン	
	77	A	ドラゴン	ドラゴン	不明	60Fドラゴン × 92Aドラゴン	












しぜん系

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	78	A	オーシャンクロウ	ふいすんのけしき	こべどうはぐい	不明	93D かくとうハンサ × 76A ワニバーン
	79	A	ガルダ	メラミデザイン	みかわしアップ	不明	69C ヘルゴントル×184A ニキラス
	80	S	ヘラクレイザ	ウテイルター	テンションアップ	不明	73B かふとこぞう × 24S メタルキング
	81	S	だ、おウイカ	い、いせふ	无	不明	63E プチア ノン×169S おじこんぼう、77A エビラ×165A グラッス
	82	S	オセアノン	アレス2	无	不明	双亲是、63E プチア ノン × 81S だ、おウイカ) 生的孩子 × 双亲是 (63E プチア ノン × 81S だ、おウイカ) 生的孩子
	83	SS	レオバルド	レオバルド	みかわしアップ	官方活动获得	无
	84	SS	レディス	レディス	みかわしアップ デザインけいとく	官方活动获得	无




















まじゅう系

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	85	F	ももんま	けものみち	无	ノリス島 (昼)	57F しきいんズ × 115F いふろ
	86	F	いたずらもぐら	レンジャー	テンションアップ	ノリス島 (昼夜)	85F ももんま × 115F いふろ
	87	F	ブクブク	ザンサー	无	不明	86F ノリス × 57F しきいんズ
	88	F	おおきづら	ハンター	テンションアップ	サンドロ島連富	88F いたずらもぐら × 87F ブクブク
	89	E	サヘルマ	レンジャー	こべどうはぐい	デイトラン島連富4区	88F いふろ × 62E ノリス
	90	E	ワンダフル	インス、イヤ	无	デイトラン島 (夜)	62E ノリス × 89E サヘルマ
	91	E	オーク	レンジャー	无	不明	90E ワンダフル × 61F ミノリ
	92	D	ゴサックシープ	ナイトメア	无	不明	87F ブクブク × 129C リンリン
	93	D	カトリンサ	レンジャー	せんせ、りあ	不明	65D ヘルゴントル × 90E ワンダフル
	94	D	よるのて、お	ためいき	みかわしアップ	レガリス島北 (夜)	93D かくとうハンサ × 145F ドラキー
	95	D	とまどこ	イエロフアタ	か、しんでやす	不明	91E オーク × 154D ジカリぞく
	96	D	ブラウニー	ウテイルター	テンションアップ	不明	88F おおきづら × 65D ベヒーハンサー
	97	C	リハート	ザンサー	无	モルボンハ島 (昼)	95D とまどこ × 182D ハエおとこ
	98	C	ガゴイル	フェザークラント	みかわしアップ	レガリス島北 (昼)	155D レンジャーデモン × 91E オーク
	99	C	ママン	みず、り	无	不明	97C リハート × 149E ベヒーサタン
	100	C	サイコロ	グリーンファイター	ハギけいとく	不明	双亲是 (147F おおめだま × 147F おおめだま) 生的孩子 × 双亲是 (147F おおめだま × 147F おおめだま) 生的孩子
	101	C	ダンビラムーチョ	ハザンカー	无	レガリス島太陽之塔	99C ママン × 185C さよよろ
	102	B	トファイター	フェザークラント	フライハンター	昇昇开启后ヨッドムア島	101C ダンビラムーチョ × 188B しりょうのきし

まじゅう系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	103	B	シルバーデビル	シルバー	无	昇昇开启后ヨッドムア島	102B、トナリイタ ×160Bキラードマ
	104	A	ギガントス	VSメタル	こつとおそい	ノビス島(昼)	103Bシルバーデビル× 49Bギガントスルズ、103B シルバーデビル×29Fオトマ
	105	A	マングロブ	ミキヒキド	デシジョンアップ	不明	87Fブークブック×107A バフアロン
	106	A	モヒカント	ホワイトファイター	无	不明	107Aバフアロン×8D スライムブアング、107A バフアロン×195Aしに がれきどく
	107	A	マングロブ	ミキヒキド	デシジョンアップ	不明	104Aキガデス×190Bエ リスヒリ、94D、ろ のて、おう×77Aエビラ
	108	A	バズズ	ダイナマイト	无	不明	103Bシルバーデビル× 164A、マ、マ、ス、103B、 ル、デビル×815、 、イカ
	109	S	ソトナス	ミキヒキド	无	不明	104Aキガデス×105A、 シクルホーン、104Aギガ ンタス×79Aガルーダ
	110	S	トン・モウ・ラ	シス・イヤ	デシジョンアップ	不明	双席足、86F、いたず ら×189Sおにこんぼう)生 的種子×双席足、86F、いた ずらしぐら×188Sおにこ んぼう)生の種子
	111	S	ミルトナス	ミルドラス	A12かいこうどう	不明	170S、ト、×53S、キガ トトマコ
	112	S	トルマゲス	ドルマゲス	デシジョンアップ	不明	54S、じ、り、り、り、 ×1434S、デス、し、サロ
	113	SS	ラブゾーン(小)	ラブゾーン	みかわしアップ	不明	112Sドルマゲス×111S ミルトナス
	114	SS	ラブゾーン(大)	ラブゾーン	みかわしアップ デシジョンアップ	不明	113SSラブゾーン(小)× 171SSゾーマ

ぶつしゅ系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	115	F	ミルトナス	ミルトナス	无	サンドロ島連宮	85F、し、し、し、し、 ×174F、 ミラゴースト
	116	F	ミルトナス	ミルトナス	トルマゲス	ノビス島連宮	115F、ミルトナス×
	117	F	フレイルム	フレイルム	ミルトナス	サンドロ島(昼)	115F、ミルトナス×174F ミラゴースト
	118	F	ブリザード	ブリザード	ミルトナス	サンドロ島(夜)	117F、フレイルム×103B シルバーデビル
	119	F	ミルトナス	ミルトナス	ミルトナス	サンドロ島(昼)	118F、ブリザード×14F ミラゴースト
	120	E	おどろほうせき	サウナー	无	デオドラン島(昼)	148F、シールド×115F ミルトナス
	121	E	わかめおうじ	バラエティ	无	デオドラン島(昼)	120E、おどろほうせき× 148F、シールド
	122	E	おどろほうせき	ホワイトファイター	无	デオドラン島連宮 4層	115F、わかめおうじ×179E ミルトナス
	123	D	ひとくいふく	ホラ	ひんしでかいし	デオドラン島連宮四層	120E、おどろほうせき ×120E、おどろほうせき
	124	D	ばくだんいわ	じごくせい	无	不明	180E、スキップハー×119F シヤイニング
	125	D	みつじんいかり	ミルトナス	无	不明	129C、リンリン×149E ベビ、サタン
























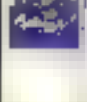
ぶつしつ表

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	126	D	ユーロトリス	いしあたま	デモンションアップ	デオドラン島迷宮	120E おどろほうサキ × 152D ヨサ トテ モー
	127	D	メタルヒー	ブザーウインド	みかわしアップ	レガリス島南(昼夜)	126D ゴールドマン×B9E サーベルきつむ
	128	C	トロロムキ	ダンサー	无	モルボンバ島(夜)	122E おどろほうサキ × 1B ゼル
	129	C	メタルヒー	いしあたま	无	モルボンバ島(夜)	174F メラゴースト×128C トロロムキ
	130	C	メタルヒー	VSメタル	メタルハンター	レガリス島南(昼夜)	11D メタルライダー× 160B センチス 1F スライム
	131	C	メタルヒー	メタルヒー	无	不明	129C センチス×183D メタルヒー
	132	B	メタルヒー	メタルヒー	无	不明	189B ボーナイト×131C メタルヒー 124D センチス メタルヒー×198 ゴースト メタルヒー
	133	B	メタルヒー	メタルヒー	无	不明	160B センチス×123D メタルヒー
	134	A	メタルヒー	いしあたま	デモンションアップ	不明	124D メタルヒー×104A センチス 1F スライム × 133B センチス
	135	A	メタルヒー	メタルヒー	かいしんでやすい	不明	107A パッパフロム×134A ゴースト、107A パッパフロム × 127D センチス
	136	A	メタルヒー	メタルヒー	无	不明	137A パル×59C ヘルゴ スト 124D センチス×124D メタルヒー
	137	A	メタルヒー	メタルヒー	无	不明	メタルヒー×138A ヘル×115F わん メタルヒー
	138	A	メタルヒー	メタルヒー	无	不明	メタルヒー×94C メタルヒー 136A プル×B8F メタルヒー
	139	S	メタルヒー	メタルヒー	かいしんでやすい	封界开后后コトムア島上の紅 色宝珠	双亲是 133B センチス × 23A メタルライダー、的 孩子×双亲是 33B センチス × 123D ひとくいばこ 的孩子
	140	S	メタルヒー	メタルヒー	无	不明	メタルヒー×124D センチス × 138A ヘル×115F わん メタルヒー×B7F メタルヒー
	141	S	メタルヒー	メタルヒー	无	不明	双亲是 センチス×124D 生成 的 135A うごくせきぞう× 双亲是 ヘル×ベル) 生成 的 135A うごくせきぞう
	142	SS	メタルヒー	メタルヒー	こうどうおそい	不明	126D ゴールドマン×141S メタルヒー 135A メタルヒー×141S ヘル メタルヒー
	143	SS	メタルヒー	メタルヒー	メタルヒー	不明	194A センチス×141S × 142SS あんこくのましん
	144	SS	メタルヒー	メタルヒー	A12 かいこうどう	通关后完成斗技场SSRANK、老符 答20問并和新会长对战胜利得到 钥匙进地下直战斗胜利后获得	143SS デスヒサロ×BDS メラクレイダー




あくま表

图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	45	F	トラキ	トラキ	メタルヒー	ノビス島(夜) 名もなき島	173F ゴースト×57F センチス メタルヒー
















あきまき







図鑑	番号	等級	名称	固有技能	自身特性	分布地域	筆例台成
	146	F	リップス	さいめん	无	ノビス島山洞迷宮	145Fドラキーマ50Fボグ アイリス
	147	F	おおめだま	ふういん	ひんしでかいしん	ノビス島(夜)サンドロ島	146Fリップス×3Fスラ イムつむり
	148	F	ヘビサタ	みすた	かみふく	テオトラ島フールト(昼) テオドラ島迷宮	147Fおおめだま×3Fス ライムつむり
	149	E	ヘビサタ	メラ島イオ	イオ島イオ	サンドロ島迷宮 ルゴリザード	148Fヘビサタ×32Fド ルイド
	150	E	トルイト	イオ島イオ	无	テオトラ島迷宮4F モルボンバ島(夜)	149Fヘビサタ× 121Eわかめおうれ
	151	E	じんめんガエル	HPかいふく	无	モルボンバ島(昼)	150Eドルイド×83Eブ チアアノン
	152	D	マサトモ	カト	无	モルボンバ島迷宮結晶時	149Fヘビサタ×153D マサトモ
	153	D	マサトモ	ダマ	无	マサトモ島北(昼夜)	151Eじんめんガエル×90F ワンダーフル
	154	D	くびかりぞく	バーサーカー	メタルハンター	レガリス島南(昼)北(昼夜)	153Dびつくりサタン× 93Dかくとうハンサー
	155	D	レサダーモン	ようびかつ	无	モンレガリス島(夜)レガリ ス島太陽之塔	153Dびつくりサタン× 95Dとらおとこ
	156	C	サリス	VSイム	无	マサトモ島月之塔	155Dレサダーモン× 68Dあはれうしどり
	157	C	おおドラキーマ	イオ島ヒヤド	みかわしアップ	名もなき小島	无
	158	C	サイレス	サイレス	无	不明	156Cサイレス×10A サイレス
	159	C	サイレス	サイレス	サイレス	マサトモ島太陽之塔	158Cサイレス× 156Cサイレス
	160	B	マサトモ	マサトモ	マサトモ	マサトモ島最終迷宮	158F 154Dマサトモ
	161	B	マサトモ	マサトモ	マサトモ	マサトモ島最終迷宮	159Cマサトモ× 131Cマサトモ
	162	B	アーケダーモン	メラ島イオ2	イオ島イオ2	不明	155Dレサダーモン× 47Bマサトモ×152D マサトモ×47B
	163	B	マサトモ	マサトモ	マサトモ	マサトモ島迷宮	104Aマサトモ×10A マサトモ
	164	A	マサトモ	マサトモ	マサトモ	不明	156Cサイレス×4A サイレス 153Dびつくりサタ マサトモ 104Aマサトモ
	165	A	マサトモ	マサトモ	无	不明	99Cマサトモ×62B マサトモ 158Cオクト セントリー×162Bアーケ ダーモン
	166	A	マサトモ	マサトモ	A12マサトモ	不明	164Aマサトモ×29C マサトモ 164A マサトモ×135Aうごくせ
	167	A	マサトモ	マサトモ	A12マサトモ	不明	162Bマサトモ× 126Dゴールドマン 162B アーケダーモン×109Sア トラス
	168	S	カンダタ	メタルハンター	チンションアップ	联机多次交換怪物后手得到	无
	169	S	マサトモ	マサトモ	マサトモ	不明	163Bマサトモ×48B マサトモ 163B マサトモ×49Bマサ トモ











あくま系

图鉴	编号	等级	名称	固有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	170	S	シドー	HPかいふく	みかわしアップ、 タンションアップ	不明	166A まおうのつかい× 135A うごくせきぞう 166A まおうのつかい× 107A パッパアロン
	171	SS	ゾロ	みみき2	A2かいこつどう	不明	170S レット ×1975 ホワイト キング、170S シドー× 195A しにがみきぞく
	172	SS	デスタム	デスタム	、HPかいふく じどうHPかいふく	不明	1115 、レット × 144SS エスターク

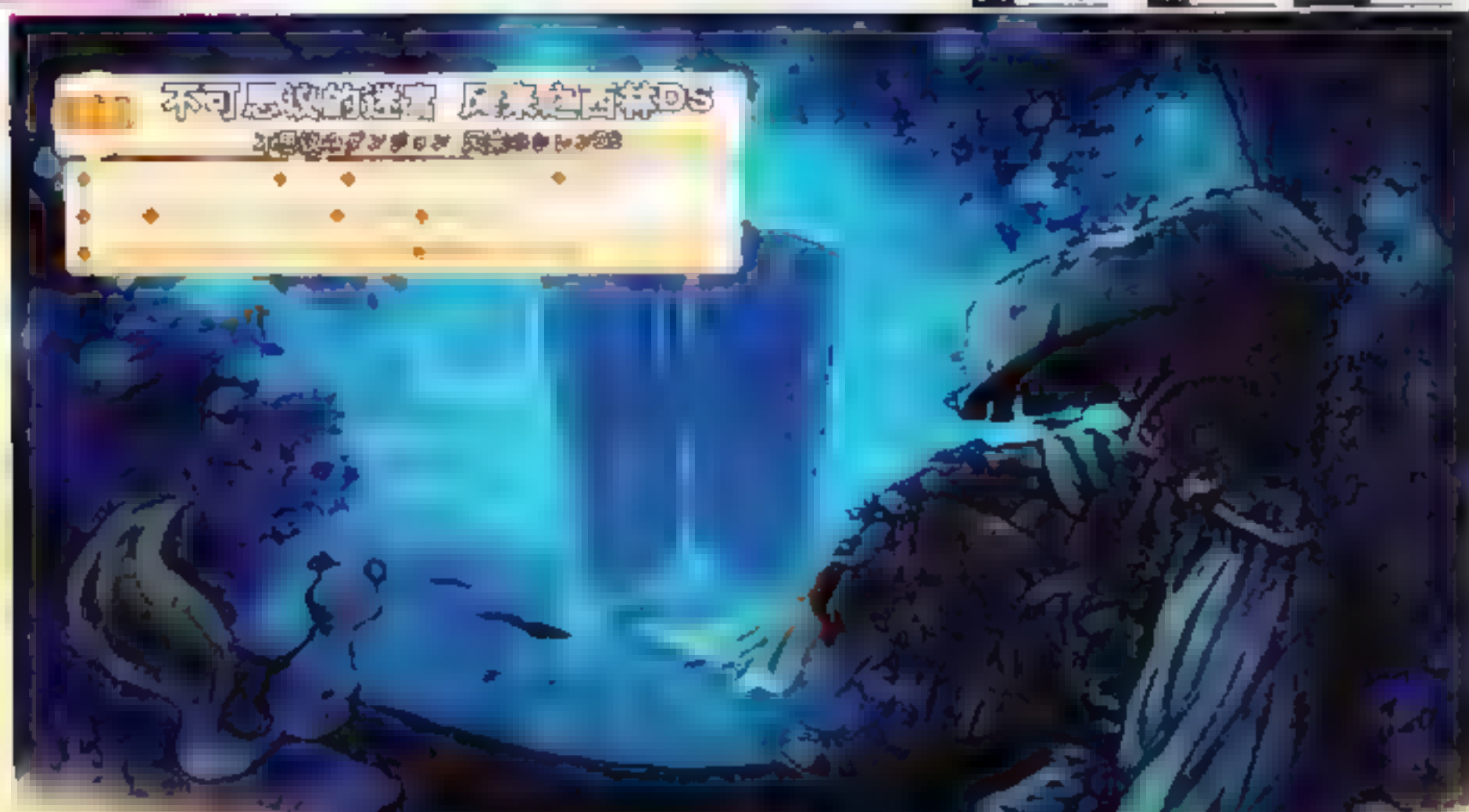
ゾンビ系

图鉴	编号	等级	名称	固有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	173	F	ゴースト	、デット	みかわしアップ	ノース島、昼	1F スライム×146F リッブス
	174	F	メラゴースト	カスル	、HPかいふく	サントロ島、夜	173F ゴースト×115F わらいふくろ
	175	F	メラゴースト	エリロ	无	ノース島(昼) 名もなき島	173F ゴースト×87F ブークブック
	176	F	おばけきのみ	アングラド	无	サントロ島(昼)	175F きりかぶおばけ ×147F まいめい
	177	E	メラゴースト	、かいふく	无	サントロ島城、迷宮	176F ゴースト× 89F サヘルズ
	178	E	エヒルトコイブ	カスル	カウンタ	サントロ島(夜)	37D スカルゴースト×183D カスル
	179	E	メラゴースト	、デット	无	サントロ島迷宮	176F ゴースト× 121E かかめおうれ
	180	E	メラゴースト	、デット	无	サントロ島迷宮二層	176F ゴースト× 122E ゴースト×セントル
	181	D	ぶうれいけんし	グリーンファイター	みかわしアップ	レガリス島月之塔	178E ゴースト× 152D デザートデーモン
	182	D	ハエおとこ	カスル	みかわしアップ	異界开启前ヨートム島(昼夜)	176F ゴースト×66D ヘルホーネット
	183	D	がいこつ	ダウナー	无	異界开启前ヨードム島(昼夜)	182D ハエおとこ×154D カスル
	184	C	きまようよろい	カスル	无	異界开启前ヨートム島(昼夜)	183D かき ×153D カスル
	185	C	きまようよろい	カスル	テンションアップ	レガリス島南、夜 レガリス島月之塔	184C 、カスル ×127D メカシ
	186	C	ダースウルブス	ヒヤドムドルマ	タンションアップ	モルボンバ島(夜)	无
	187	B	ソードファントム	バギムドルマ	みかわしアップ	ヨードム島最終迷宮	188B しりようのきし ×188B しりようのきし
	188	B	しりようのきし	HPかいふく	无	レガリス島太陽之塔	183D かき ×159C あ くましんかん
	189	B	ダークナイト	アサシ	カウンタ	不明	178E エヒルトコイブ ×185C きまようよろい
	190	B	エヒルトコイブ	デット	无	ヨートム島最終迷宮	187B ソードファントム ×160B キラーアーマー
	191	B	おおかみ	アサシ	みかわしアップ	不明	183D かき ×103B ゴ バードビル、20B ダークナ イト×174F メラゴースト
	192	A	フラワーゾンビ	バラエティ	无	モルボンバ島(夜)	75B ゴンゲヘッド×188B しりようのきし
	193	A	おおかみ	カスル	无	不明	135A うごくせきぞう ×191B おおかみ
	194	A	ヒサロナイト	ぶうれいのわざ	A12かいこつどう	不明	160B キラーアーマー× 195A しにがみきぞく

あくま系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	195	A	しにがみぎぞう	ようしゆつ	カウンタ	不明	106A モヒカント×189B ボーンナイト、208 ダーク ナイト×189B ボーンナ イト
	196	S	デメラハーン	きむらい	テンションアップ	不明	195A しにがみぎぞく× 181D ぼうれいけんし、 195A しにがみぎぞく× 193A なげきのぼうれい
	197	S	ワイトキング	しにがみ	无	不明	193A なげきのぼうれい× 10C キングスライム 193A なげきのぼうれい×22A ダブルキング
	198	S	キャプテン・クロウ	キャプテ ンクロウ	テンションアップ	五次与海賊相遇对战后入手	无
	199	SS	オルゴ・デラ	しごく	A12か、こうどろ	不明	54S しにがみぎぞく× 172SS デスタムニア
	200	SS	ガルマノ	ガルマノ	A12か、こうどろ テンションアップ	不明	双亲是(114SS ラブノール (大)×199SS オルゴ・デ ラ)生的孩子×双亲是 (198S キャプテン・クロウ ×25S スライムマデメラ) 生的孩子

しんじゆう系							
图鉴	编号	等级	名称	拥有技能	自身特性	分布区域	举例合成
	201	??	スヘデイオ	スヘデイオ	テンションアップ	ノビス島劇情获得	任一神龍×レザル系B以下
	202	??	ガルハート	ガルハート	テンションアップ	サンドロ島劇情获得	任一神龍×あくま系B以下
	203	??	キャプテン	キャプテン	テンションアップ	デオドラ島劇情获得	任一神龍×ぶつしつ系 B以下
	204	??	ダイヤモンド	ダイヤモンド	テンションアップ	レガリス島・北劇情获得	任一神龍×しんじゆう系 B以下
	205	??	キングスヘデイオ	キング	テンションアップ	モルボ、島劇情获得	任一神龍×しぜん系A 以上
	206	??	クインガルハート	クイーン	テンションアップ	不明 くま系A以上	任一神龍×あ
	207	??	グラブゾノジャック	ジャック	テンションアップ	不明 つ系A以上	任一神龍×ぶつし
	208	??	ダイヤモンド	エース	テンションアップ	不明 う系A以上	任一神龍×まじゅ
	209	??	デモンズヘデイオ	??	テンションアップ	不明 レオハルト	任一神龍×83SS
	210	??	JOKER	しんせい	テンションアップ	不明	任一神龍×84SS レティス





《风来之西林DS》全怪物资料一览

俗话说“知己知彼，百战不殆”，要想突破迷宫，除了运气技术等因素，基础首要尽可能全面熟悉。这就包括两方面：熟知各种道具的作用及识别方法，另一个就是熟知各种怪物的特性，遇上时采取合适的对策。又比如在本作登场的所有怪物的资料及其肉效果，还有全迷宫陷阱的效果，相信对大家攻打“食神的祠堂”和“挂轴里的洞窟”迷宫一定很有帮助。

LIKY注：上辑攻略因小编疏忽将作者Kenyo的署名写错，在此对作者表示歉意。

全怪物资料一览

注：吃肉变成怪物时，身上已装备的武器和盾的强度有效，特殊能力和印效果无效；腕轮无法发挥效果；LV暂时锁定，经验值累积，解除变身若满足升级条件便会升级。

兽道系

マムル系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	マムル	玛姆露	5	2	无	无
2	あちこちマムル	地窖玛姆露	5	3	无	无
3	洞窟マムル	洞窟玛姆露	5	800	无	无
4	ギタンマムル	金钱玛姆露	6	2000	倍速行动	同左

テンタラ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	テンタラ	琴塔拉	8	5	无	无
2	ちゅうテンタラ	中型琴塔拉	17	16	无	无
3	おおテンタラ	大型琴塔拉	40	180	无	无
4	とくたいテンタラ	特大琴塔拉	60	650	无	无

豆山賊系

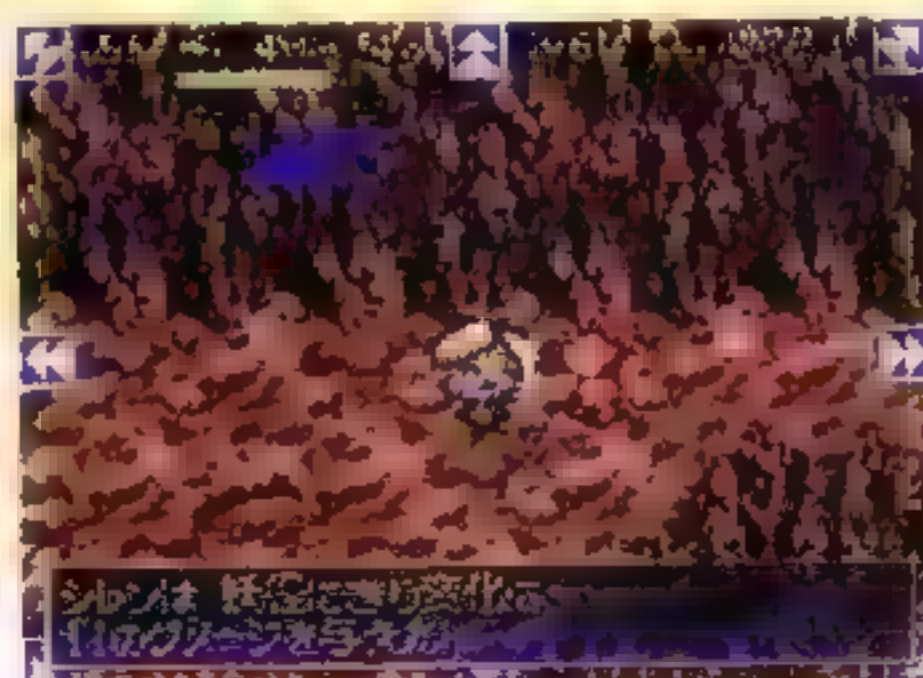
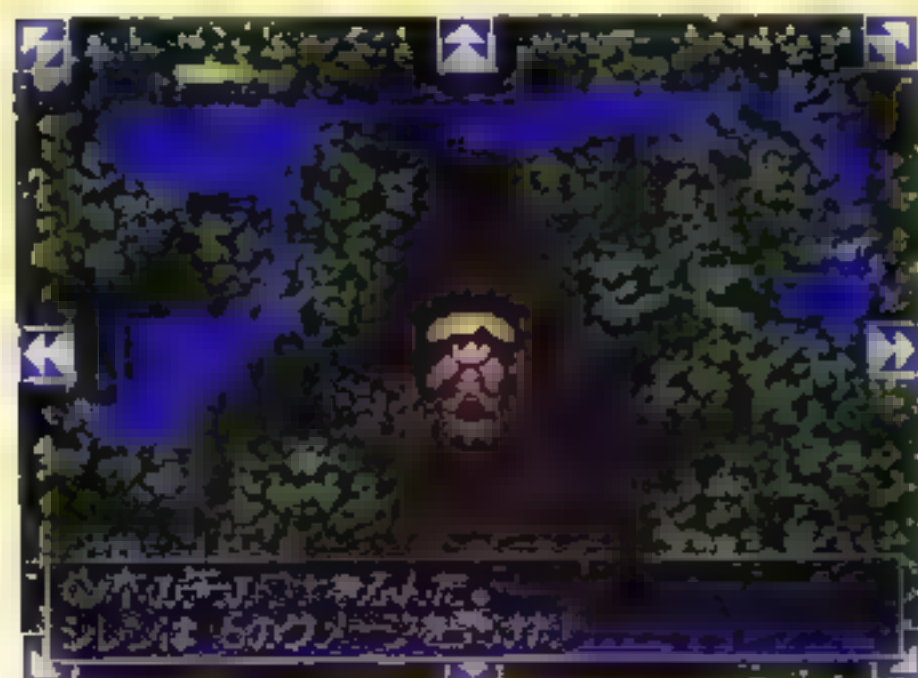
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	豆山賊	小山贼	5	3	无	无
2	山賊	山贼	12	15	无	无
3	山賊亲分	山贼头子	40	180	无	无
4	山賊大亲分	山贼大王	60	650	无	无

ハブーン系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ハブーン	蛇人	17	8	不会中毒	无
2	マムーン	恶蛇人	35	60	同上	无
3	ーンキーン	猛蛇人	70	580	同上	无
4	アナゴーン	蟒蛇人	100	1600	同上	无

ボウキーン系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ボウキーン	弓箭手	12	6	直线射程10格的木箭攻击 死后一定几率出现数支木箭	直线射程10格的木箭攻击
2	クロスボウキ	十字弓箭手	16	11	直线射程10格的铁箭攻击 死后一定几率出现数支铁箭	直线射程10格的铁箭攻击
3	コトモ战车	小型战车	25	30	直线射程10格的铁箭攻击 倍速行动，房间内保持一格距离；死后一定几率出现数支铁箭	直线射程10格的铁箭攻击 倍速行动
4	おハタケ	阻击战车	28	52	直线射程无限的银箭攻击 倍速行动，房间内保持一格距离；升级后变成オヤジ战车；死后一定几率出现数支银箭	直线射程无限的银箭攻击 倍速行动

おぼけ大根系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	おぼけ大根	萝卜怪	12	7	投掷毒草 射程直线2格 死后一定几率出现毒草	射程直线10格投掷毒草
2	めいめい大根	目眩萝卜怪	30	50	投掷毒草或混乱草 射程为房间内10格；死后一定几率出现混乱草	射程直线10格投掷混乱草
3	ねむり大根	睡眠萝卜怪	55	500	投掷毒草或睡眠草 射程为房间内10格 死后一定几率出现睡眠草	射程直线10格投掷睡眠草
4	みたれ大根	错乱萝卜怪	70	1300	投掷毒草或奇古尼族之种 射程为房间内10格；死后一定几率出现奇古尼族之种	射程直线10格投掷奇古尼族之种

ガマラ系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ガマラ	钱袋怪	10	3	盗走西林所持金钱，数目随机；盗走金钱后倍速移动	盗走敌人所持金钱并瞬移 每人只能盗取一次
2	ガマラチ	盗钱怪	15	10	同上	同上
3	ガマラ	恶钱怪	25	100	同上	同上
4	ガマトーン	贪钱怪	35	300	同上	同上



鬼面武者系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	鬼面武者	鬼面武者	18	15	4回合后死亡地点出现亡灵武者	死后以亡灵武者的变身状态复活，HP和满腹度全回复
2	はんこゝ武者	般若武者	20	35	4回合后死亡地点出现亡灵般若	死后以亡灵般若的变身状态复活，HP和满腹度全回复
3	将军	将军	30	60	4回合后死亡地点出现将军丧尸	死后以将军丧尸的变身状态复活，HP和满腹度全回复
4	大将军	大将军	50	400	4回合后死亡地点出现大将军丧尸	死后以大将军丧尸的变身状态复活，HP和满腹度全回复

妖怪にきりい系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	妖怪にきり見習い	见习饭团怪	7	4	无，任意种类饭团对此系怪物都能给予100点伤害	无
2	妖怪にきり変化	饭团怪	23	12	一定几率将西林非已装备的一个道具变成大饭团，死后一定几率出现饭团	杀掉敌人一定几率出现饭团
3	妖怪にきり亲方	饭团怪教官	38	200	一定几率将西林变成饭团状态，死后一定几率出现大饭团	杀掉敌人一定几率出现大饭团
4	妖怪にきり元締	饭团怪统领	70	1500	一定几率将西林变成饭团状态，一定几率将西林非已装备的一个道具变成大饭团，死后一定几率出现巨大饭团	杀掉敌人一定几率出现大饭团

田荒らし系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	田荒らし	毁田狂人	18	7	优先往地上道具的位置移动，踩到道具上将其变成杂草，直线射程10格投掷杂草	直线射程10格投掷杂草 踩到道具上将其变成杂草
2	壺荒らし	毁壶狂人	25	15	拥有毁田狂人的所有特技，投掷杂草攻击时，若西林持有壶则一定几率将杂草扔进壶内	同上
3	物荒らし	毁物狂人	35	250	拥有毁壶狂人的所有特技，一定几率将西林所持随机一个道具变成杂草	同上
4	大物荒らし	毁物大狂人	50	600	拥有毁物狂人的所有特技，一定几率将西林已装备的武器，盾或腕轮变成杂草	同上

タイガーウホ系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	タイガーウホ	老虎	33	35	将周围别的角色举起，投给5格内的其他角色身上造成5点伤害，射程内存在怪物房间时，优先投到该处	将周围别的角色举起，投给5格内的其他角色身上造成5点伤害
2	タイガーウホホ	饿虎	65	550	同上，投掷射程为10格	同上，投掷射程为10格
3	タイガーウホーノ	猛虎	80	1300	同上，投掷射程为15格	同上，投掷射程为15格
4	タイガーウホッホ	虎王	100	2400	同上，投掷射程为20格	同上，投掷射程为20格



カサツトド系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ぬすツトド	盗贼海狮	45	15	优先往地上道具的位置移动、盗取道具后瞬移到别处 与西林邻接时随机盗走一个道具并瞬移到别处若未盗取道具，死后必定出现道具，种类随机	盗走道具后瞬移到别处，每人只能盗取一次，道具栏已满的状态无法发动特技
2	みどりツト	怪盗绿海狮	58	30	拥有盗贼海狮的所有特技，受到攻击时一定几率分裂	与盗贼海狮的肉效果相同 变身中受到攻击时一定几率分裂出同级别的海狮
3	アイロツト	奇盗铁海狮	70	150	拥有怪盗绿海狮的所有特技，优先盗取西林的装备品，即使已装备的也可盗取	同上
4	ローグツト	盗王红海狮	100	400	拥有奇盗铁海狮的所有特技，盗取道具后在该层永久消失	同上

テブーダ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	テブータ	投石猪	34	25	射程2格的投石攻击	同左
2	テブーナヨ	投石肥猪	50	500	射程5格的投石攻击	同左
3	テブート	投石巨猪	70	2100	射程10格的投石攻击	同左
4	テブーモン	投石魔猪	90	3500	射程15格的投石攻击	同左

火炎入道系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	火炎入道	火焰僧人	35	55	投掷道具无效 装备远投腕轮时有效，受到火焰攻击会升级 最高LV99，受到爆炸伤害无效 会分裂出同级别的火焰僧人	投掷道具 远投除外，火焰攻击与爆炸攻击伤害无效 受到爆炸攻击时分裂出敌火焰僧人

兵队アリ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	兵队アリ	蚂蚁兵士	20	10	可推开墙壁	同左
2	队长アリ	蚂蚁队长	35	40	同上	同上
3	大将アリ	蚂蚁大将	50	200	同上	同上
4	元帅アリ	蚂蚁元帅	80	450	同上	同上

ノロージョ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ノロージョ	诅咒之女	25	40	西林所持道具随机一个变为诅咒状态	身上所有非壶内道具解除诅咒状态
2	ノロージョの母	诅咒之魔女	33	100	同上	同上
3	ノロージョの母	诅咒之女王	56	600	同上	同上
4	ノロージョの婆	诅咒之女神	72	1500	同上	同上

ヤミウツチ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ヤミウツチ	暗杀者	6	7	房间内保持一格距离 等待西林靠近	无
2	ナイウツチ	密杀者	20	30	同上	无
3	カゲウツチ	影杀者	40	300	同上	无
4	ミダレウツチ	乱杀者	60	800	同上	无

キグニ族系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	キグニ族	奇古尼族	40	50	对身边的怪物或角色无差别攻击 杀掉别人后提升一级 最高LV99	强制无差别攻击身边的敌人 与NPC 50回合内无法操纵 西林

キヤザー系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	キヤザ	巨蟹	36	115	无	无
2	キヤザキヤザ	巨蟹杀手	60	600	无	无
3	ヘルキヤザ	地狱巨蟹	90	1500	无	无
4	フナールキヤザ	堕落日蟹	130	4000	无	无

ナイフゲータ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ナイフゲータ	刀崎	14	9	无	2次连续攻击
2	サヘルゲータ	军刀崎	35	75	2次连续攻击	3次连续攻击
3	グレートゲータ	大刀崎	70	1600	3次连续攻击	4次连续攻击
4	トゲータ	魔剑崎	100	2800	4次连续攻击	5次连续攻击

ドロ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ドロ	污泥怪	10	4	装备中武器或盾强度-1	降低敌人攻防力
2	ケドロ	酸泥怪	40	40	装备中武器或盾强度-2 受到攻击时一定几率分裂	同上
3	オドロ	腐泥怪	70	200	持有装备的印 装备有金印时优先删除；使装备中武器或盾强度-3 受到攻击时一定几率分裂	同上
4	ナドロ	黑泥怪	100	600	拥有腐泥怪的所有特技 区别在于使装备中武器或盾强度-4	同上

ネコムネウ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ネコムネウ	暗王猫头鹰	4	10	房间内睡眠状态不会吵醒休眠中的怪物（进入怪物房间除外）	相当于使用暗王之卷物的效果
2	ネコムネウ	妖魔猫头鹰	7	50	同上	同上
3	ネコムネウ	绝暗猫头鹰	10	200	同上	同上
4	ネコムネウ	星斗猫头鹰	15	650	同上	同上

チキン系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	チキン	小鸡	4	1	倍速移动+2次攻击 受到爆炸攻击时变成チキンの肉	满腹度回复100点
2	オスチキン	大鸡	50	400	HP为15以下时降级变成小鸡	无
3	グレートチキン	巨鸡	60	1500	拥有大鸡的所有特技 倍速移动+2次攻击	倍速行动
4	ミラクルチキン	奇迹鸡	80	3200	同上	同上

小僧天狗系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	小僧天狗	小僧天狗	10	5	幻化成该层其他怪物的样子出现 但实力并不等同	无
2	カラス天狗	乌鸦天狗	25	20	同上	无
3	天狗师匠	天狗师匠	40	150	同上	无
4	天狗开祖	天狗开祖	55	400	同上	无

いしウサギ系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	いやしウサギ	治愈兔	5	8	西林周围3格内存在受伤的怪物时，瞬移到该怪物身边为其回复HP	HP回复50点

タウロス系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	タウロス	陶洛斯	28	35	一定几率使出痛恨一击，死后一定几率掉落ミノタウロスの斧	一定几率使出痛恨 击
2	ミノタウロス	米诺陶斯	55	400	同上	同上
3	メガタウロス	大型米诺陶斯	90	1750	同上	同上
4	ギガタウロス	巨型米诺陶斯	120	4200	同上	同上

ツメヘル系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ツメヘル	铃铛召唤怪	15	100	在周围8格内召唤一个LV1的怪物	同左
2	メソヘル	铃铛召唤士	25	200	在周围8格内召唤一个LV2的怪物	同左
3	ヘルトヘル	铃铛召唤师	40	300	在周围8格内召唤1-3个LV3的怪物	同左
4	ツメハン	铃铛召唤师	60	400	在周围8格内召唤1-3个LV4的怪物	同左

カラケロイド系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	カノクロイト	陷阱机器人	60	250	倍速移动，可在地上设置该层出现的陷阱	倍速行动 可在脚下设置该层出现的陷阱；变身中可让敌人受到陷阱伤害（浮空系无效）
2	スチムロイト	蒸汽机器人	65	900	同上	同上
3	エレクトロイト	电力机器人	70	1700	同上	同上
4	バイオロイト	生物机器人	80	2800	同上	同上

バルササス系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	バルサノス	石人	30	48	邻接时，让西林无法移动，与西林处于通道拐角或墙壁内时，特技无效	无
2	ミストノス	巨石人	50	300	同上	无
3	グエルギノス	哥石人	70	650	同上	无
4	ゴールドノス	黄金哥石人	100	1600	同上	无

きり仙人系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	きり仙人	雾仙人	25	60	邻近西林时 使用无法自动回复HP的魔法，效果持续50回合；连续2次以上则是HP慢慢减少的效果；连续3次以上对HP减少量和持续回合数无影响	正面一格的敌人HP减半
2	みの仙人	雾仙人	45	200	拥有雾仙人所有特技，射程为一直线；魔法弹命中其他角色时该角色HP变为二分之一	同上
3	かすみ仙人	霞仙人	60	1000	拥有雾仙人所有特技，射程为房间内	同上
4	もや仙人	雾仙人	70	2200	拥有霞仙人所有特技 射程为整层	同上

ドレムラス系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ドレムラス	莽撞兽	40	75	将西林撞飞10格远并给予5点伤害, 身上道具掉出, 壶有可能打碎 (若背靠墙壁则不会掉道具)	将敌人撞飞10格远并给予5点伤害
2	マドレムラス	狂撞兽	60	800	同上	同上
3	・ドレムラス	激撞兽	130	1600	同上	同上
4	ヘビドレムラス	暴撞兽	150	4200	同上	同上

シドウバ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	シドウバ	恩都巴	30	20	以道具的形态出现, 可拾起 当使用或投掷该道具时 便会出现正体, 若不使用, 到下一层会自动识别其正体	相当于やりすゝの壶的效果 但变身中可无限次使用
2	シトウル	恩都鲁	35	60	同上	同上
3	シババ	恩巴玛	40	250	同上	同上
4	シバルーン	恩巴伦	50	600	同上	同上

正面战士系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	正面战士	正面战士	25	180	受到正面←方向的攻击时伤害为1 其他方向则一击必杀	同左
2	正面ファイター	正面斗士	50	460	同上	同上
3	正面イスター	正面战王	80	800	同上	同上
4	正面ロート	正面战神	100	1500	同上	同上

幽霊系

ガイコツまどう系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ガイコツまどう	骷髅魔道	21	17	加速 换位、吹飞 瞬移等效果 随机一种, 死后一定几率出现ガイコツまどうの杖	同左
2	ガイコツまどう人	骷髅魔人	35	70	25点伤害 变成其他怪物 定身 并送至楼梯, 混乱等效果随机一种, 死后一定几率出现ガイコツまどうの杖	同左
3	ガイコツまどう王	骷髅魔王	60	350	定身 封印 钝足 混乱 变饭团 LV-1 等效果随机一种 死后一定几率出现ガイコツまどうの杖	同左 混乱换为替身化效果 变饭团换为变肉的效果
4	ガイコツまどう神	骷髅魔神	75	2000	睡眠 失明 40点伤害 变饭团 LV 3 等效果随机一种, 死后一定几率出现ガイコツまどうの杖	同左 变饭团换为变肉的效果

死の使い系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	死の使い	死亡使者	23	23	倍速移动	倍速行动 可通过水路
2	地獄の使者	地狱使者	45	130	倍速移动+2次攻击	同上
3	死神	死神	65	700	倍速移动+2次攻击 可穿墙	倍速行动 可通过水路及穿墙
4	冥王	冥王	77	3000	同上	同上

亡灵武者系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ばうれい武者	亡灵武者	3	4	远离西林的逃跑移动：武器没有成佛之锤的能力时，攻击只能给予1点伤害。受到攻击一定几率瞬移到别处。与其他怪物邻接时进入其体内令其LV+1 若为LV4的怪物可让其HP和异常状态全回复	进入邻接怪物的体内，瞬杀该怪物，无经验值，等同于吃下该怪物肉的状态
2	ばうれい 般若	亡灵般若	5	10	同上	同上
3	将军ゾンビ	将军丧尸	7	25	同上	同上
4	大将军ゾンビ	大将军丧尸	10	300	同上	同上

ハコレフキン系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ハコレフキン	幽灵南瓜头	28	42	飘忽不定的行动 穿墙	可通过水路及穿墙
2	ハコレフキンナ	怨灵南瓜头	45	250	同上	同上
3	ハコレフキン王	恶灵南瓜王	60	750	同上	同上
4	ハコレフキン帝	异灵南瓜帝	80	2300	同上	同上

エーテルデビル系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	エーテルデビル	透明恶魔	50	30	飘忽不定的行动、透明状态、反射魔法	透明状态 可通过水路
2	フレイムデビル	电怪恶魔	50	150	同上	同上
3	アイスデビル	无身恶魔	50	400	同上	同上
4	ゴースタルデビル	虚幻恶魔	50	700	同上	同上

セルアーマー系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	セルアーマー	赛璐珞铠甲	35	70	弹飞西林装备中的盾	弹飞敌人的盾 每人只能弹飞一次
2	クロムアーマー	铬凯甲	65	600	弹飞西林装备中的武器或盾	弹飞敌人的武器或盾 每人只能弹飞一次
3	チタンアーマー	钛凯甲	80	2000	弹飞西林装备中的武器、盾或腕轮	弹飞敌人的武器 盾或腕轮 每人只能弹飞一次
4	メタルアーマー	异金属铠甲	100	3600	同上	同上

吸魂系

吸引幼虫系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	吸引幼虫	吸引幼虫	23	15	西林力量最大值-1	敌人力量值 1
2	吸引虫	吸引虫	32	300	西林力量最大值-2	敌人力量值-2
3	吸引成虫	吸引成虫	41	700	西林力量最大值-3	敌人力量值减半
4	吸引老虫	吸引老虫	50	950	西林力量最大值-4	敌人力量值降为1

くねくねハニー系						
LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	くねくねハニー	诱魂玩偶	25	35	对手的LV-1	同左
2	なよなよハニー	封魂玩偶	40	150	同上	同上
3	くたくたハニー	吸魂玩偶	55	400	同上	同上
4	しわしわハニー	魂魔玩偶	70	900	同上	同上

まわるポリゴン系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	まわるポリゴン	回转多边形	25	15	使西林满腹度-10，房间内瞬间移动到西林正面	对敌人使用特技时满腹度+10
2	おどろポリゴン	跳舞多边形	60	300	满腹度 30 房间内瞬间移动到西林正面	对敌人使用特技时满腹度+30
3	うたうポリゴン	咏唱多边形	80	1000	最大满腹度-10，房间内瞬间移动到西林正面	对敌人使用特技时最大满腹度+10
4	らんぷポリゴン	乱舞多边形	100	2700	同上	同上

ヒューボフ系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ヒューボフ	喷火龙	15	10	10点伤害的火焰攻击 偶尔会失败	同左，可通过水路
2	ホノオボフ	炽焰龙	28	45	20点伤害的火焰攻击 偶尔会失败	同左，可通过水路
3	カエンボフ	苍穹焰龙	40	220	30点伤害的火焰攻击 偶尔会失败	同左，可通过水路
4	ゴオオボフ	天魔焰龙	80	900	40点伤害的火焰攻击 偶尔会失败	同左，可通过水路

とおせんりゅう系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	とおせんりゅう	阻路龙	20	18	背后有其他怪物存在时，发动特技前进2格包抄夹击西林	前进2格 无法越过水路和墙壁
2	ドラゴンヘッド	龙头	70	650	同上	同上
3	スルトラゴン	贯穿之龙	80	1200	同上	同上
4	ふくりゅう	千年地伏龙	110	3800	同上	同上

ドラゴン系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	ドラゴン	妖龙	90	1300	射程为一直线的30点固定伤害的龙焰攻击	同左，可通过水路
2	スカイトラゴン	天空龙	100	2600	射程为一直线的40点固定伤害的龙焰攻击	同左，可通过水路
3	ヨークトラゴン	帝王龙	120	4000	射程为一直线的50点固定伤害的龙焰攻击	同左，可通过水路
4	アビスドラゴン	阿比斯神龙	150	7000	射程为一直线的60点固定伤害的龙焰攻击	同左，可通过水路

浮空系

特殊武器：羽龙剑

(注 死の使い系、バコレブキン系、エテルデビル系、ヒューボフ系、トラゴン系都兼属于浮空系)

カラカラペンペン系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	カラカラヘンヘン	旋风电鸟	16	12	草 种类の道具随机一个变为带电状态，下一层该道具消失	可通过水路
2	ハタハタヘンヘン	疾风雷电鸟	30	60	草 种类 卷物类の道具随机一个变为带电状态，下一层该道具消失	同上
3	バババヘンヘン	狂风绝电鸟	45	250	草 种类 卷物类、杖类の道具随机一个变为带电状态，下一层该道具消失	同上
4	ゴゴゴヘンヘン	魔风霹雳鸟	250	1100	草 种类、卷物类、杖类、壶类の道具随机一个变为带电状态，下一层该道具消失	同上

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112

●オヤジ戦争系

115

What's new?

What's new?

ディズニー・ブックス

◆ 4 次 項

161

其他系

注：以下怪物不存在相应的肉

魔蚀虫系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	魔蚀虫	魔蚀虫	500	7777	无	—
2	魔蚀ソルジャー	魔蚀战士	500	9999	无	—
3	魔蚀クイーン	魔蚀皇后	900	15555	无	—

キグニ王系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	キグニ王	奇古尼王	350	5000	倍速移动+2次攻击	—

店主系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	店主	店主	250	0	倍速移动+2次攻击	—

番犬系












LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	番犬	番犬	78	0	倍速移动+2次攻击	—

盗贼番系

LV	日文名称	中文名称	HP	EXP	特技	肉效果
1	盗贼番	警卫	250	0	无	—

全陷阱资料一览

注：箭系陷阱只对踩中者有效，对周围挡住射线轨迹的其他角色无效

图样	日文名称	中文名称	对西林效果	对怪物效果
	一方通行のワナ	一方通行陷阱	强制往箭头方向移动一格	同左
	落とし穴のワナ	落穴陷阱	掉到下一层，5点伤害	即死 无经验值 对浮空系无效
	木の矢のワナ	木箭陷阱	木箭攻击，约5点伤害	木箭5点伤害 对火炎入道系无效
	鉄の矢のワナ	铁箭陷阱	铁箭攻击，约10点伤害	铁箭10点伤害，对火炎入道系无效
	毒矢のワナ	毒箭陷阱	毒箭5点伤害，力量值-1	攻击力降低，对火炎入道系无效
	空腹スイッチのワナ	空腹陷阱	满腹度-10	即死，无经验值 まわるポリゴン系升级
	警戒スイッチのワナ	警戒陷阱	使该层所有睡眠中的怪物清醒	同左
	召喚スイッチのワナ	召唤陷阱	在周围召唤该层限定出现的3~4个怪物	同左
	睡眠ガスのワナ	睡眠瓦斯陷阱	睡眠状态，5回合内无法行动	同左
	装备はずしのワナ	装备脱除陷阱	已装备的装备品（包括诅咒状态）全部脱除	封印状态 无法使用特技
	デロデロのワナ	死泉水陷阱	非壶内的饭团变成腐烂的饭团	即死 变成腐烂的饭团

图样	日文名称	中文名称	对西林效果	对怪物效果
	ハネのワナ	弹簧陷阱	弹飞到该层别的房间	同左
	咒いのワナ	诅咒陷阱	所持道具随机一个变成诅咒状态	封印状态，无法使用特技； ノロジョ系升级
	落石スライダのワナ	落石陷阱	落石攻击给予10点伤害	落石攻击给予10点伤害 对火炎入道系无效
	階段のワナ	楼梯陷阱	踩中时随机变成其他陷阱并发挥其效果	同左
	ワナ増えのワナ	陷阱增殖陷阱	该层内陷阱数量大量增加，但不会增加自身	同左
	地雷のワナ	地雷陷阱	HP 变为 一半，HP 为 1 时再次踩中会死亡；周围 8 格内怪物、道具、墙壁全部消灭	即死 火炎入道系分裂 周围 8 格内怪物、道具、墙壁全部消灭
	大型地雷のワナ	大型地雷陷阱	HP 变为 1，HP 为 1 时再次踩中不会死亡；周围 8 格内怪物、道具、墙壁全部消灭	即死 火炎入道系分裂 周围 8 格内怪物、道具、墙壁全部消灭
	おにぎりのワナ	饭团陷阱	变成饭团状态 10 回合内只能进行移动和普通攻击，攻防力等同于无装备状态	同左
	回転板のワナ	回转板陷阱	混乱状态 6~10 回合内移动投掷道具与攻击的方向随机；与射箭的方向正常	混乱状态
	カゲぬいのワナ	捕影陷阱	捕影状态，3~5 回合内无法移动，可攻击	同左
	サヒのワナ	酸雨陷阱	装备中的武器与盾强度 -1	防御力变为 0 ミトロ系升级 对火炎入道系一击必杀； 对オヤジ战车系封印 + 钝足
	幻覚ガスのワナ	幻觉瓦斯陷阱	幻觉状态，20 回合内敌人与 NPC 变成少女的样子，道具、陷阱、楼梯变成花的形状（选择足下指令可辨别），无法与 NPC 对话，可攻击敌人	50 回合内惊惶状态 快速逃跑
	転り石のワナ	绊脚石陷阱	2~3 点伤害 按出所持未装备的道具，最多 5 个，查有可能打碎	5 点伤害
	鈍足スライダのワナ	钝足陷阱	钝足状态，5 回合内行动速度降低一个级别	钝足状态 效果永续
	丸太のワナ	圆木陷阱	5 点伤害 撞飞 10 格远 撞到其他角色时停止并给予 5 点伤害	同左
	ふさ飛ばしのワナ	吹飞陷阱	5 点伤害，撞飞 10 格远 撞到其他角色时停止并给予 5 点伤害	5 点伤害，西林设置该陷阱时可设置吹飞方向
	こわれたワナ	损坏的陷阱	无	无

勘误 上辑 P143 页的“死者谷底”的救助咒文有误，正确咒文如下：

死者の公葬

重要道具		救助咒文
50F	必中の剣×2 ゲイズの盾 プリズムの盾	0 ま B ハンた B 井 いや K セ ロキあ 0 テ カ DE キろ も 0 てチへ 79 す 0 ウみ 0

时代变迁,随着主机的更新,Capcom也在“《EXE》系列”的基础上,为NDS平台全新打造了这款全新的游戏——《流星洛克人》。游戏不仅故事大背景继承了《EXE》,就连战斗和游戏中也能找到一些《EXE》的影子。游戏不仅在战斗上做了巨大的调整,并且更加注重细节,使得原本就相当完善的战斗部分变得更加充满乐趣和挑战。游戏共分3个版本发售,除了所获得的变身不同外,所取得部分芯片也不一样。但却能借助全新的同伴联结系统,通过Wi-Fi和FRIEND CODE进行联系,获得并使用其它版本的卡片和能力,使通信的乐趣达到了新



的高度。游戏对触摸屏的应用也非常重视,设计了大量的元素让触摸屏得到充分应用

全新的时代,全新的故事,全新的洛克人准备迎接新的挑战了么?一起去续写友情与冒险的故事吧。

全委托任务达成方法

本作依旧保留了《EXE》中的任务系统,不过与以前的任务不同,这次接任务的广式是要进入别人的终端调查后才可接受的,确认接受后会收到该人物发来的任务说明。支线任务与游戏故事无关,但是在这些任务中往往可以获得许多好的装备和道具,因此还是有必要认真进行一番探索的。

由于任务的委托人是随着剧情发展而逐渐

出现的,有一些甚至要达成通关一次的条件才会出现。因此建议最好先将游戏发展到后期再集中解决这些任务会更加方便。



ヨダマタウン

1. 镇上的一个老爷爷。接受委托后去后山的展望台调查望远镜,把找到的500Z还给他即可。

报酬: ヒートボール2

2. 镇上牛岛家门口的男人。她想知道某个男人的年龄……去调查一下商店门口男人的个人终端回去报告即可。

报酬: Dエネルギー

3. 镇子右上方的男孩。按“Y”戴上眼镜,在商店边上的自动贩卖机前会发现NAVI,与其对话后再回去报告即可。

报酬: サーチアイ

4. BIGWAVE商店前的男人。这里要控制飞机把他放在镇上的3个球取下来。地图不大,相信很容易就能找到吧。

报酬: ラジコンマガジン

5. BIGWAVE商店中的男孩。得知他需要

一张“ハートボム1”,给他即可。

报酬: アタック+10

6. BIGWAVE商店老板。接受委托后从电皮世界来到柜台里面,对话后给她所需要的芯片。

报酬: HP+10

7. 星河的母亲。进入冰箱的电路,消灭里面的病毒即可。

报酬: おまもり

8. 体育馆中篮球场上的男孩。按SELECT选择NAVI“ビッチマン”后与其对话即可。

报酬: ブラスキヤノン

9. 学校中小卖部里的老奶奶。接受委托后调查白金露娜家门口老头的个人终端,然后再和他对话,最后回去找委托人报告。

报酬: 2500Z

10. 学校里正门处的女孩。从电皮世界来

到体育馆2楼，与这里的一个男孩对话，再回去找委托人即可。

报酬：インビジブル

11. 一楼走廊中的男孩。先从电波世界进入体育馆2层，调查左边的射灯。再进入其电路，消灭里面的病毒就能完成任务。

报酬：学校あんない

12. 1-A教室中的男孩。回答他的问题，按32123的顺序依次选择答案即可。

报酬：クイズのほん

13. 1-B教室中的女孩。接受任务后先去调查女厕所的门——别想走了，只是要你去调查一楼右边的一扇红色的门而已。回去对话后，再输入密码130即可。

报酬：けしごむ

14. 2楼走廊中老师边上的男孩。按SELECT选择NAVI“プロベラマン”后和他对话。

报酬：ラジコンずかん

15. 学校1层走廊中的校长。按1231的顺序回答他即可。

报酬：无

16. 2楼走廊中的老师。接受委托后去调查

班主任育田老师的个人终端，记得回去报告。

报酬：トリップソング

17. 2楼广播室中的班主任育田老师。去商场2楼，与玩具边上的男人对话后花500Z买下道具，之后回去交给委托人。

报酬：HP+10

18. 2楼广播室中的小孩。接受委托后进入电波世界会发现出现了黑色病毒，全部消灭后回去报告即可。

报酬：プラスマガン2

19. 1-A教室中的女教师。按SELECT选择NAVI“エアコンマン”后对话，选择释放“暖气”。

报酬：アイスメテオ2

20. 5-A教室中的男孩。对话后进入这里的电波世界，与男孩上方的NAVI对话后再回去和男孩对话。

报酬：パワーソング

21. 5-B教室中的小女孩。按SELECT选择NAVI“ジョベルマン”后，与班级中的所有人对话，最后再和委托人对话。

报酬：ケリーンハニースト

アマケン

1. 广场中央火箭前的老人。回答他的问题即可，答案为はい、カードフォース、ブラザーバント、レミノ。

报酬：ホイッスル

2. 场地中央的女孩。接受任务后从这里的电波点进入中波世界，与登入点附近的程序对话，让其快点把邮件送出去。（这年头电脑也会偷懒……）最后再与委托人对话。

报酬：无

3. 展览馆入口处玻璃展台前的工作人员。接受委托后进入中和波发生装置的电路消灭病毒。

报酬：ヒートボール3

4. 美空的经纪人。在商店街那，与雕像附近的一个女子对话后，再回去和委托人对话。

报酬：7000Z

5. 服务台里的女接待员。调查右边的自动售票机发现出现故障，进入其电路，与里面的程序对话，交给其一个ブチエネルギー即可。回去找委托人报告。

报酬：无

6. 研究所1楼左边柜台中的男人。调查一下对直柜台里女人的个人终端后，再和委托人对话即可。

报酬：ステルスボディ

7. 展览馆中观看陨石的小女孩。回答她3个问题即可，答案为：ブラックホー、3、レオ。

报酬：りかのノート

8. 展览馆中的宇田海。按SELECT选择NAVI“プロベラマン”后和他对话。

报酬：せつけいず

9. 模拟宇宙空间入口的男工作人员。交给



まいにち ちゃんと
学校にきてもらうわよ！

他 个“リカバリ 30”即可。

报酬: オープンロック

10 模拟宇宙空间中的女解说员。接受委托后进入这里的电波世界,与这里的一个NAV 对话后回去报告即可。

报酬: ゼッエンスデー

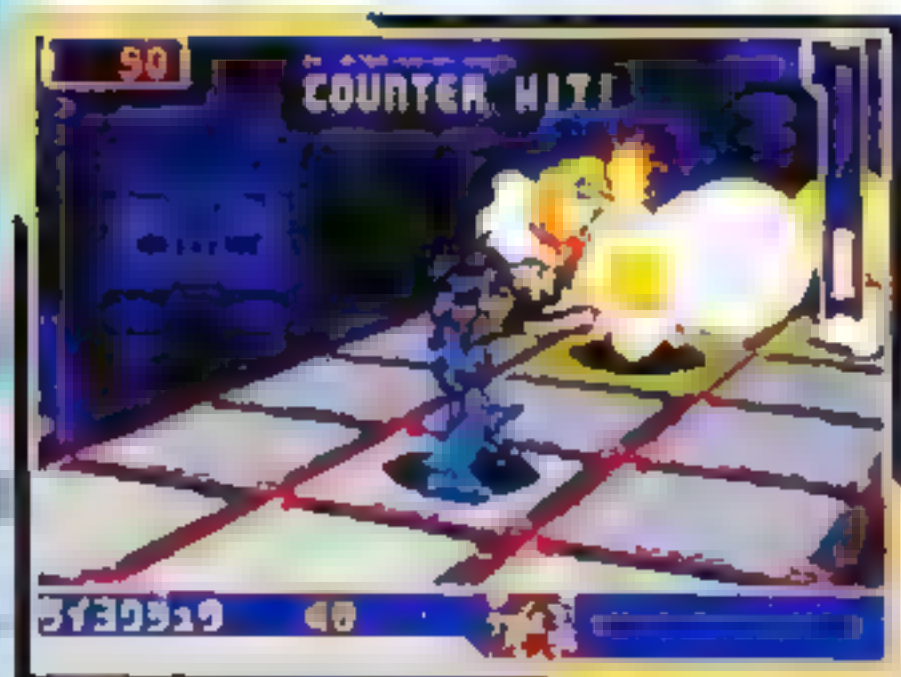
11 研究所2楼的男人。回镇上的自动贩卖机花100Z 买来饮料给他。

报酬: D エネルギー

12 天地研究室内的双叶司。与垃圾处理场内的工作人员对话,再去调查商场2层的机器人,完成后再去找双叶司对话。

报酬: HP+10

ヤシブタウン



1 商店街左上方的小女孩。按3112123211的顺序回答她的提问即可。

报酬: HP+10

2 商店街广场上的男人。进入电波世界消灭这里的敌人后与委托人对话。

报酬: 3000Z

3 商场1楼右边柜台中的男店员。按SELECT 选择NAVI“オープンマン”后和委托人对话。

报酬: リカバリ 120

4 广场上小店旁的女孩。调查保龄球馆的门后得到道具,交给委托人即可。

报酬: サーチアイ

5 商场1楼右边的老人。调查边上的柜台,得到道具后交给委托人。

报酬: 2000Z

6 广场上雕塑附近的男人。调查自动贩卖机边上女孩的个人终端后回去报告。

报酬: れんあいのほん

7 商场柜台旁的男人。进入这里的电波世界,与商场中镜子附近的程序对话。

报酬: デパートのチラシ

8 商场最上层右边的男孩。按SELECT 选择NAVI“ピッチマン”后调查棒球游戏机,得到道具后交给委托人。

报酬: ファイアバズーカ2

9 商场最上层右边的老人。调查前一个任务中小孩的终端即可。

报酬: ステルスホセイ

10 亚热带展览馆中的老人。在商场中找到丢失的3条蛇,回去交给他即可。

报酬: キーアイテム

11 商场最上层白金露娜的父兄。先回家与主角的母亲对话,再回去找委托人交谈。

报酬: かいんサート

12 商场最上层白金露娜的父兄。给他“モアイボール1”即可。

报酬: HP+10

13 商店街中央雕塑处的警察五阳田。进入这里的电波世界,登陆此处可以进入的甲路,把所有的病毒消灭后再和委托人对话。

报酬: HP+20

ドリームアイランド

1 梦幻岛公园门口处的废品回收站里的老婆婆。调查边上的冰箱后进入其电路,与里面的程序对话后给她一个“リカバリ 80”即可。之后与委托人对话。

报酬: HP+10

2 梦幻岛地区的男人。回答王的挑战,按212331121321312的顺序连续回答问题。

报酬: HP+20

3 垃圾处理场内的员工。按SELECT 选择NAVI“エアコンマン”调查旁边的机器人,选择降温即可完成任务。

报酬: HP+10

4 梦幻岛公园里的老爷爷。按SELECT 选择NAVI“ショベルマン”后与委托人对话。记者把公园里的垃圾全部处理掉后任务完成。

报酬: HP+10

5 梦幻岛公园门口处，废品回收站前的小女孩。接受委托后去天地研究所调查一楼左边的柜台上的盒子，再花500Z买下回去交差即可。

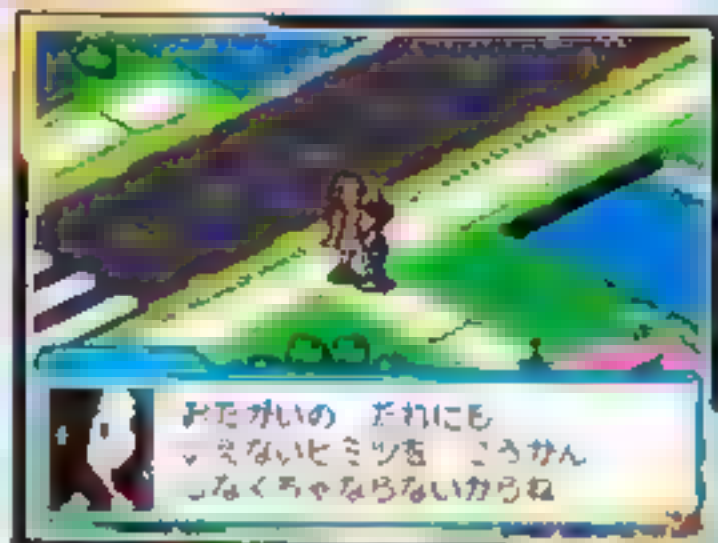
报酬：5000Z

6 地下室里的天地守。接受任务后去天地的研究室，调查他的衣柜，然后再回去和他对话。

报酬：HP+20

最小院的联结条件

游戏中可以取得联结关系的同伴共有4个，但在剧情中能够加入的只有3个人。而要与最小院达成联结必须先完成他的委托任务。与他对话后，到学院体育馆，进入这里舞台上钢琴中的电路，会发现这里有10个FM星人，对话后进入战斗。需要注意的是这里要进行10连战。难度比较大，如果开始时没有抽到强力的Chp，那战斗将会非常棘手。多挑战几次吧。胜利后就与最小院达成联结，不过可惜的是他的能力还不如其他3人实用……



隐藏电波网络

通关后来到后山，进入这里的电波世界，在上方的平台上会发现一个电波点。接触后会发现来到了一个未知的电波空间，这里隐藏着游戏最后的秘密。

这里有许多电子门，其中1区的3扇电子门需要分别击败过オックス・ファイアSP、キグナス・ウイングSP以及ハーブ・ノートSP，并且收集超过100种以上的STAND战斗芯片才能来到2区。

在2区同样要击败一些SP级的BOSS才能继续前进，分别是リブラ・バランス、オヒュカス・クイーン和ジェミニ・スパーク。而通往3区的门则需要收集到全部150种SATND才能打开通往3区的道路……慢慢努力吧。

而在隐藏迷宫的3区，只要击败过キャンサー・バブルSP和ウルフ・フォレストSP就能遇到各版本所对应的神兽。战斗胜利后可以得到它们的MEGA芯片。同时在这里能够遇到神兽的EX级别，再次胜利后就能在3区随机遇到SP级的神兽。

这里列一下所有BOSS的出场所：

オックス・ファイアEX、SP→コダマタウンの电波（主角所居住街道的电波）

キグナス・ウイングEX、SP→けんきゅう室の电波（天地研究室的电波）

ハーブ・ノートEX、SP→てんぼうだいの电波（后山的电波）

リブラ・バランスEX、SP→5-A教室の电波（5-A教室的电波）

オヒュカス・クイーンEX、SP→ヤシブタウンの电波（商店街广场的电波）

ジェミニ・スパークEX、SP→ドリームこうえんの电波（梦幻岛公园的电波）

キャンサー・バブルEX、SP→アマケンげんかんの电波（天地研究所大厅的电波）

ウルフ・フォレストEX、SP→イベントかいじょうの电波（亚热带展览馆的电波）

クラウン・サンダーEX、SP→ゴミしゅうせきじょの电波（垃圾处理场的电波）

神兽EX、SP→宇宙空间の电波3（隐藏网络3区的电波）

而当收集到所有的S、M、G三种类的战斗芯片后，再去挑战最终BOSS会发现其已经变成了アンドロメダ∞，不仅攻击力大幅度提升，HP更高达4000。好好“享受”下最后的噩梦吧。

后记：作为《洛克人》20周年的纪念作品来说，《流星洛克人》可以说有着相当不错的素质。但作为《EXE》的后续作品而言，《流星洛克人》的整体质量只能算是一般。游戏的系统相当出色，爽快感依旧，但在平衡性上却存在明显的问题。此外难度偏低也让核心玩家感到有些失望。不过作为新系列的第一作，游戏还是有着相当的多亮点，相信Capcom也会从中获得更多的制作经验。虽然游戏的结局很完美，但我们有理由相信，《流星洛克人》一定会有续作诞生。流星一定会再次划过天际！

火热秘技

秘技

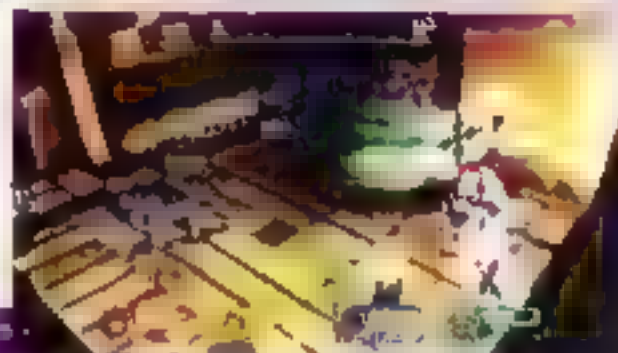
PSP

能面宝石携带版

日版 游戏原名 パワーストーン ホタル

◆隐藏要素公开

游戏中的隐藏要素需要以特定的条件才达成，具有一定的挑战性。



出现场所	隐藏要素	达成条件
コレクション	イラスト閲覧 サウンド试听	1代和2代的シングルモードの1-ON-3通过
1代・コレクションボク	如意棒入手 机关枪入手 光线枪入手 バウンル入手 ヒート参战 ジュリア参战 グルマン参战 アクセル参战 ビハインドビューモード	1代のシングルモード通过 用ビート打过1代のシングルモード 用ジュリア打过1代のシングルモード 用グルマン打过1代のシングルモード 1代のシングルモード不接关通过
2代・コレクションボク	ド・ボルトモト出现 クラーク参战 ヴァルガス参战	2代のシングルモードの1-ON-3不接关通过 2代のシングルモードの1-ON-3通过 用クラーク打过2代のシングルモードの1-ON-3

PSP

麻将格斗俱乐部 全国对战版

日版 游戏原名 麻雀格闘倶楽部 全国対戦版

◆无赖必胜法

本作有个容易被忽视的地方，那就是本作虽然是自动存档，但只要是处于待机状态，自动存档就会取消，此时一定要手动存档，不然之后的对局成绩都不算数。如果你在升级至二段后待机，之后再没存过档，重新开机时系统被认为你依然处于二段时的存档。不过由此反而引出了5、大法，靠此法想要获得最高称号就有希望了。

1. 先手动存档，之后在进入对战前拨动开关待机。

2. 然后开机，进入会影响段位升降的对战。

3. 此时应该会出现提示画面，说明自动存档失效。

4. 将比赛打完。(如果觉得败局已定可以

中途退出)

5. 比赛胜利后，重复以上步骤。

6. 如果失败或中途放弃了，就连按X键，直到退出标题画面，然后读档，你会发现珠子并没有减少。

以上这些步骤要熟记在心，不能有任何差错，特别

是不能在对局开始后待机，不然读档时会算你中途放弃比赛，直接按第四名算，而且此时又是自动存档，败局已经无法挽回，



PSP

洛杉矶特技飞车

美版

游戏原名: Rush

◆实用秘技

在进行游戏时按顺序输入以下密码即可开启强力秘技。

密码	效果
↑ ↓ ← → ○ + R ↑	获得5000元
↑ ↓ ← → + ○ + ←	车辆提速
↑ ↓ ← → □ ↑ ↓ ○ ↑	无限氮气



金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件 CheatMaster, 最新版本为0.9c, 安装完成后只需要进入游戏后按热键呼出修改菜单, 选择“地址表格”, 按START键输入新地址, 起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写(输入数值时按方块键切换到16位表示), 并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”, 就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

PSP

魔界战记 携带版

日版

游戏原名: 魔界戦記アイズガイア+ダブル

◆游戏编号: ULJS-00089

名称	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Money	00152040	自动	直写	0xFFFFFFFF	金钱107374182399
Shop-Exp	00152048	自动	直写	0xFFFFFFFF	商店经验
RANKA	0019FF83	自动	直写	0x0000000C	商店等级最大12
RANKB	0019FF84	自动	直写	0x0000000C	商店等级最大12
Parliament	00153000	自动	直写	0x0001B6A0	哈巴鲁议会玛娜值100000
Parl-Agr	001C0900	自动	直写	0x0011B6A0	议会赞同点数 增加议案通过率
H-Exp	00152968	自动	直写	0xFFFFFFFF	哈巴鲁经验值
E-Exp	00152988	自动	直写	0xFFFFFFFF	爱多娜经验值
BonusPoint	001B7F8C	自动	直写	0x00000001	转生后提高能力的点数

GBA

新约圣剑传说

日版

游戏原名: 新約聖剣伝説

主角必杀技量表不减

00108B00 0000
00108B00 00FF

所有必杀技

30043173 00FF
B0180002 00000000
80043174 FFFF

升级一次能力99

E00C11EA 30520002
300C11EC 34026082
300C11FD 00000000

金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats, 接着选择Cheats-List, 点击Code, 在空格处填入金手指码, 按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

全部道具

B0800002 00000000
B0045720 0363

金钱不减

D0140B10 0220
B01425AE 2200

升级一次HP最大值

000C15DA 3042
8005150C 0001



掌机游戏综合发售表

1月18日的《世界树迷宫》是一款由Atlus精心打造的RPG综合迷宫RPG作品。相信喜欢“《圣剑》系列”《女神转生》系列”的玩家都会对它产生兴趣。而近日PSP上也有《圣剑》本系系列的最新作《圣剑 圣剑 圣剑的圣剑》发售。值得一提的是迷宫RPG玩家不容错过。1月16日的《许愿屋 天使的记忆》是《异色代码 双重记忆》的制作公司Grip的最新力作。对《异色代码》重玩本机的玩家可以继续在本作中重温那种独特的解谜类AVG乐趣。

发售说明

- 1 本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格、中文名下方的是日/英文原名。
- 2 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
- 3 红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2007年2月5日

最终幻想VI Advance
Final Fantasy VI Advance

Square Enix

RPG

4800日元

逆转裁判2

Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All

Capcom

ADV

4800日元

怪盗瓦力欧 7代目

怪盗ワリオ ザ セブ

茶犬的冒险DS2

お茶犬の冒険

世界树迷宫

Nintendo

ACT

4800日元

MIO

SLG

4800日元

Atlus

RPG

4800日元

国太大战DS

国太大战DS

国太大战DS

国太大战DS

国太大战DS

国太大战DS

国太大战DS

Capcom

ACT

4800日元

Capcom

ACT

4800日元

SEGA

ACT

4800日元

Capcom

ACT

4800日元

怪物猎人

モンスターハンター

牧场物语 与帕尔共生活

牧场物语 きまぐれ牧场

SNK VS. Capcom 卡片战士DS

SNK VS. Capcom Card Fighters DS

Capcom

ACT

4800日元

Capcom

ACT

4800日元

Capcom

ACT

4800日元

Capcom

ACT

4800日元

月球骑士

Lunar Knights

Capcom

ACT

4800日元

射撃脉冲

ショットインパルス

光辉圣剑

ルミナスアーク

龙珠Z 遥远的悟空传说

ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说

Nintendo

ACT

4800日元

MMV

S-RPG

4800日元

NBCI

RPG

4800日元

雷顿教授 不可思议的迷宫

レイ顿教授と不思議な迷宫

Capcom

ACT

4800日元

在脑训练DS 七田式 成人脑训练感觉训练

在脑训练ウノタンDS 七田式 大人の脳トレーニング

我是航空管制官DS

ばくし航空管制官DS

Keroro军曹 演ったヨ! 全員集合DS

ケロロ军曹 演ったヨ! 全員集合パート2(匿名)

Interchannel

ET

3800日元

Interchannel

SLG

4800日元

NBCI

ACT

4800日元

2007年3月3日

小死神与末日科学会 Death Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	ACT	29.99美元
迷失蔚蓝? Lost in Blue?	Konami	AVG	29.99美元
超级机器人大战W スーパーロボット大戦W	Banpresto	S-RPG	5800日元
科技工作室 奥尔多宫的炼金术士 リーズのアトリエ オルドールの炼金术士	Gust	RPG	4800日元

PlayStation Portable

2007年1月18日

星术 帝国 ■ 霸王の系譜 ウィザードライ エンパイア ■ 霸王の系譜	Star Fish	RPG	4800日元
TALKMAN式 英语会话 TALKMAN式 ショペリンガル英会話	SOEJ	ETG	4800日元

2007年1月23日

英雄传说 海之槛歌 The Legend of Heroes ■ Song of the Ocean	NBGI	RPG	39.99美元
---	------	-----	---------

2007年1月25日

Routes 携带版 ルーツ ポータブル	AquaPlus	AVG	4800日元
沙罗曼蛇 携带版 沙罗曼蛇 ポータブル	Konami	STG	3980日元
兵蜂 携带版 ツインビー ポータブル	Konami	STG	3980日元
Q版沙罗曼蛇 携带版 パロディウス ポータブル	Konami	STG	3980日元
视听感觉 填字游戏天国 视て聴いて勝て感じてクロスワード天国	SEGA	PUZ	2800日元
失落的统制 魔窟皇命 LOST REGNAM 魔窟の皇命	Entain	A-RPG	4800日元

2007年1月30日

彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
战士帮 The Warriors	Rockstar	ACT	39.99美元

2007年2月1日

Kanon Kanon	Prototype	AVG	4800日元
伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版 イース ナビシュテムの扉 特别版	Konami	A-RPG	4980日元

2007年2月12日

咕噫小天使 Gurumin: A Monstrous Adventure	Mastiff Games	A-RPG	39.99美元
---	---------------	-------	---------

2007年2月13日

速度与激情 The Fast and the Furious	NBGI	RAC	39.99美元
-----------------------------------	------	-----	---------

2007年2月15日

宿命传说2 テイルズ オブ デスティニー2	NBGI	RPG	4800日元
Lumines II ルミネスII	Q Entertainment	PUZ	4980日元

2007年2月18日

怪兽王国 晶石召唤师 Monster Kingdom: Jewel Summoner	SOEA	RPG	39.99美元
---	------	-----	---------

2007年2月20日

亚瑟与迷你王国 Arthur and the Invisibles	Atari	ACT	29.99美元
--------------------------------------	-------	-----	---------

2007年2月22日

Snow Snow	Prototype	AVG	4800日元
怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	ACT	4800日元
历代官漫游记 正义之刃 历代官漫游记 正义の刃	Global A	TAB	4800日元
我是航空管制官 机场英雄 新千岁 ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 新千岁	EA	SLG	4800日元
SIMPLE2500系列 携带版 Vol.9 我的出租车 SIMPLE2500シリーズ ポータブル Vol.9 THE マイ・タクシー	O3 Publisher	RAC	2500日元

2007年2月28日

合金弹头 完全版 メタルスラッグ コンプリート	SNK Playmore	STG	4800日元
----------------------------	--------------	-----	--------

口袋光环

精彩内容导视

Vol.57



新作快报



收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

收录宣传影像

- 《死神BLEACH DS2 黑衣闪现的镇魂歌》
- 《雷顿教授与不可思议之镇》
- 《世界树迷宫》
- 《最终幻想战略版 狮子战争》

火热试玩台



收录试玩影像

- 《P-卡拉》
- 《正义联盟 英雄》
- 《蜘蛛侠 纽约之战》
- 《索尼克 竞敌》
- 《火影忍者 忍列传》

将近期掌机新作一网打尽，通过实际试玩让你了解游戏的精彩表现。

动作推荐



《勇者斗恶龙 怪兽仙境》

以日本国民级RPG“《勇者斗恶龙》系列”的世界观为基础所衍生出的外传性质的怪兽养成RPG类游戏《勇者斗恶龙怪兽篇》的最新作在NDS上登场了。游戏继承了系列一贯的培育和收集的乐趣，让你沉浸在怪物的世界中。

掌机大作的精彩表现如何，就让我们通过影像来一览全貌吧。

《潜龙谍影 掌上行动》米饼剪辑版
音响小说《电击文库 犬神》MV欣赏

特别企划

VIDEO-CD
口袋光环

第57期

掌机王SP

58 辑

2月12日
全国上市

新春贺年卡

招牌大餐

2006 日版掌机游戏
完全年鉴

收录2006年PSP、NDS、
GBA三大机种全部日版游戏，
详尽资料，一手掌握。

动作攻略一网打尽

失落的统治 魔窟皇帝 PSP
怪盗瓦里奥 7代目 NDS
牧场物语 与你共建海岛 NDS
三国志大战DS NDS
世界树迷宫 NDS

口袋光环

口袋光环
Vol.58

精美赠品

还有神秘礼品赠送!

春节期间天天有惊喜!

春节抽奖大行动

火热进行中



海量奖品等你来拿!

只要购买《掌机王SP》就有机会获得

PSP、NDSL、DS掌机、烧录卡等各式奖品

话梅杂志&3DM-SM V

2月1日 全国上市

PSP VOL.2 专辑



掌机王小组全力打造！ 《PSP专辑》二度出击！

精彩内容预览

◆2006 PSP游戏最强年鉴
收录2006年发售的日美欧近300款PSP游戏的详细信息以及介绍，最全面的收藏资料。

◆玩转PSP之硬件周边篇
PSP主机以及各种炫酷周边的欣赏、评测，给你最直观的导购指南。

◆玩转PSP之软件应用篇
刷机、降级、影音转换、上网联机、模拟器等各种实用教程，最详实的应用宝典。

◆攻略透解
横行霸道、自由城故事、横行霸道、罪都故事、分裂细胞、本质真、三国无双、二度进化、世界传说、光之神话、高达、沙场混战、魔界战记、携带版、新天魔界、混沌时代V……

◆游戏小说——宿命传说2
不朽的传说经典降临PSP，全剧情小说将为你诠释游戏的无限魅力。

精美赠品

CD1 PSP游戏歌曲精选

CD2 《潜龙谍影 掌上行动》乐曲精选



224页全彩16开
附赠双CD

ISBN 7-88527-012-4



9 787885 270124 >

定价：8.8元